BILIARDO

BAGATTELLA e GIUOCO ALLE BOCCE

JACOPO GELLI

BILIARDO
BAGATTELLA
E
GIUOCO ALLE BOCCE

Quarta edizione ampliata

CON 80 INCISIONI NEL TESTO

Ristampa anastatica
autorizzata dall'editore
Ulrico Hoepli

MANUALI HOEPLI

JACOPO GELLI

BILIARDO
BAGATTELLA
E
GIUOCO ALLE BOCCE

Quarta edizione ampliata

CON 80 INCISIONI NEL TESTO

ULRICO HOEPLI
EDITORE LIBRAIO DELLA REAL CASA
MILANO

1924

[ISBN 88-205-0064-7]
Copyright © 1982
Istituto Editoriale Cisalpino-Goliardica
Via Rezia, 4 - Milano (Italia)

Finito di stampare luglio 1989
Grafiche G.V. - Milano

INDICE

Pag.

PERCHÈ? VII

Il giuoco del biliardo:

I. Il giuoco del biliardo 1
II. Sulle origini del biliardo 7
III. Storia e sviluppo del giuoco del biliardo . . . 16

La prima gara di campionato italiano 23
L'ultima gara di campionato italiano 26

Bibliografia del biliardo:

Dizionario delle voci usitate nel giuoco del biliardo e loro significato in italiano 47
Teoria sugli effetti e regole dei giuochi 91
Brevi cenni sulla teoria degli effetti 93
Regole generali del giuoco del biliardo 104
Giuoco dei birilli col pallino - Partita con due giuocatori . 109
Dimostrazione grafica di alcuni colpi nel giuoco del pallino coi birilli 116
Partita dei birilli con pallino con tre o più giuocatori accoppiati 126
Partita dei birilli con pallino con più giuocatori . . . 127
Partita della parigina 128
Partita della bazzica 130
Giuoco ai birilli senza pallino 133

Pag.

La carolina senza birilli 134
Partita delle buche (o bilie) 137
La *poule* o gara 138
Sette e mezzo 140
Battifondo 141
Partita della guerra 142
Partita delle boccette 144
Partita alla geometria ivi
La carambola 145

Breve teoria sul giuoco della carambola 148
1. Colpo naturale semplice 149
2. Colpi naturali con arresto 155
3. Colpi naturali di finezza 159
4. Colpi naturali di mattonella 164

Varii giuochi della carambola:

1. Partita a seguire 170
2. La briscola ivi
3. Il raddoppio 171
4. La partita bianca ivi
5. Partita russa 172
6. Partita di cinque buche 174
7. Partita alla perdita 175

Regolamento per le Accademie di *match* di biliardo . . 176

I biliardi.... ridotti:

Biliardo campestre 182
La bagattella 184

Il giuoco alle bocce 189
Regolamento toscano 194
Regolamento per le gare 196
Regolamento Ufficiale dell'Unione bocciofila piemontese . 198

PERCHÈ?

Fautore convinto di tutti gli esercizi atti a rafforzare o a conservare la vigoria dei muscoli, considero il giuoco del biliardo un mezzo piacevole ed utile per mantenere la elasticità del muscolo, tanto necessaria pel benessere del nostro corpo, anzichè un perditempo o un passatempo di speculazione. Mi spiego.

Fino a pochi lustri or sono, l'educazione nostra rispecchiava fedelmente la nostra civiltà nervosa. Nessuna preoccupazione del corpo; tutte le cure per l'intelletto. Tutti gli sforzi erano diretti a coltivare e a sviluppare la polpa cerebrale, la quale sola e principalmente doveva produrre, come se le armi a ripetizione, i cannoni a tiro rapido, le corazzate formidabili, i velivoli e le più svariate macchine perfezionate dall'ingegno umano, non avessero avuto bisogno di braccia solide e di muscoli forti per essere efficaci. Però, malgrado le straordinarie ed utili invenzioni del genio suo, la razza uomo *deperiva per il sopraccarico intellettuale; il vigore muscolare e la resistenza fisica si presentavano ai fisiologi in ragione inversa dei* prodotti *del genio umano.*

L'Inghilterra fu la prima, tra le nazioni europee, che

si avvide del malanno e volle curarlo. Con un ardore ammirevole si dedicò anima e corpo a combattere i tristi frutti di un soverchio lavoro della mente, non compensato da una eguale attività muscolare. « Meglio un asino vivo, che un dottore morto », *si disse, ripensando all'adagio toscano; e i giuochi* sportivi *dell'antichità e della civiltà latine più varii, furono generalizzati nelle scuole, negli educatori, in tutte le classi sociali della Gran Brettagna. Ai giuochi tennero dietro le gare, fomentatrici di emulazione, di arditezza, di resistenza alla fatica; in una parola, di salute.*

L'Italia, che codesti giuochi salutari aveva nel passato concepiti ed attuati, fu l'ultima nel risveglio dell'educazione fisica nazionale e, perdendosi in accademie bizantine, non è riuscito ancora a dipanare completamente il bandolo dell'arruffata matassa, affinchè l'acrobatismo e la noiosa pedanteria, lascino libero il campo agli esercizi naturali e divertenti; i soli, come sostengono illustri fisiologi, tra cui Angelo Mosso (1), *veramente efficaci per la salute del corpo e per quella dello spirito* (2).

Un esercizio fisico ben regolato è il tocca-sana *di una*

---

(1) Educazione fisica della gioventù. *Treves, Milano 1894.*

(2) *Un mezzo molto semplice per raggiungere subito lo scopo, sarebbe di abolire le cosidette scuole magistrali o normali, che siano, di ginnastica. Si economizzerebbero un centinaio di migliaia di lire all'anno e non si creerebbero de' quasi spostati. (Lo stipendio di un maestro di ginnastica è tanto esiguo, che non può non creare uno spostato). L'Inghilterra non ha scuole speciali per la formazione dei maestri di ginnastica; ma l'Inghilterra è appunto il paese nel quale l'esercizio fisico ha un predominio su tutto. La gioventù inglese è certo la più sana e robusta tra le gioventù europee; nè alla Gran Brettagna, fanno difetto uomini valentissimi in ogni ramo dello scibile.*

infinità di guai, piccini e grossi, che affliggono l'umano genere, perchè l'attività muscolare porta per ricompensa immediata una pienezza di vita e un benessere, che inebbriano le fibre del corpo e le predispongono a grandi imprese. Di conseguenza logica ne deriva, che per sentirsi bene, non bisogna aver paura di sudare. Necessita di non lasciarsi intimorire dal pericolo di un raffreddore, e tanto meno soprafare dalla grave paura *di gualcire il solino inamidato, incomodo e ridicolo, quanto coloro che se ne fanno belli. Se riesciremo a debellare completamente queste* paure, *questi pregiudizi, allora potremo fare assegnamento sull'arditezza e sulla vigoria fisica intellettuale di una gioventù sana e forte.*

Ma per conservarsi sani e forti, non basta essersi procurata una salute di ferro con un ben regolato esercizio fisico. La salute, questo bene supremo, più caro di tutti gli altri beni, è necessario conservarlo come il principale elemento di vittoria nelle vicissitudini della vita. Ciò lo si ottiene principalmente con l'esercizio dei muscoli. Stendeteli, stiracchiateli dolcemente in tutti i sensi i muscoli vostri, se non volete che si facciano rigidi e non perdano la robustezza acquistata, rallentando la elasticità loro. Avere muscoli rigidi, pigri o flosci, significa, in buon volgare, lasciare ingresso libero nell'organismo, a quei malanni che spesso tormentano la gioventù; quasi sempre gli uomini maturi e più di tutti quelli.... fatti.

Il triste retaggio dei signori sono il diabete, *la* gotta, *la* obesità. *Malattie, talune volte ereditarie; quasi sempre, però, resultato diretto di una alimentazione sovrabbondante, non proporzionata all'esercizio fisico.*

Questo esercizio è di assoluta necessità per le persone

che appartengono alla classe sociale, nella quale regnano sovrane le abitudini di un benessere materiale e l'inazione fisica, perchè l'eccesso nell'alimentazione e l'insufficienza dell'esercizio fisico, portano seco invariabilmente le malattie dell'apparato digerente con tutti gli annessi e i connessi loro. N'è prova luminosa il fatto, che nè il diabete, *nè la* obesità, *nè la* gotta, *si riscontrano facilmente tra coloro, i quali per necessità mangiano poco e male e lavoraño assai. È uno strano, ma giusto compenso della natura!*

L'ingrassamento, cioè la obesità, *negli animali come l'ottiene l'uomo, se non costringendo la bestia da ingrassare a mangiare molto e a restarsene quasi immobile? E perchè, l'uomo, che tra le bestie dovrebbe essere la più ragionevole, non applica la teoria contraria a se stesso, quando uno* sviluppo *troppo pronunciato dell'epa, gli dà incomodo o affanno; o quando la gotta lo inchioda per settimane in un letto e gli fa soffrire dolori atroci? Ma l'uomo non è ragionevole; e tanto più bestia si fa, quanto più soldi può buttar via per farsi scarrozzare in lungo e in largo prima o dopo aver divorato un pasto succolento: ahi! spesso troppo succolento!*

Il movimento muscolare è l'antidoto migliore contro le malattie dei signori; è il migliore agente preventivo per combattere tutti i malanni originati o aiutati da una nutrizione eccessiva. Chi lo trascura, guai a lui! Avrà un rallentamento della nutrizione; cioè una deficienza di attività nello scambio molecolare e più specialmente una lentezza nel connubbio dell'ossigeno del sangue con le cellule organiche per ossidarle, onde abbiano a bruciarsi.

Il giuoco del biliardo è un mezzo, se non completo,

almeno sufficiente ad attivare la nutrizione; perchè aumentando l'attività dello scambio, regolarizza le ossidazioni o combustioni vitali.

Questo giuoco lo raccomando a coloro che per l'età, o per la posizione sociale, non possono usufruire di altri e di più efficaci esercizi fisici.

*Per tutta questa gente posata, arciseria, il giuoco del biliardo deve rappresentare l'*ultima salus aegris, *per combattere l'epa, la gotta, il diabete, a meno che si decida a dare tutti i giorni una capatina nella sala di scherma per eseguirvi una cinquantina di* molinelli *all'uso Radaelli.*

Il biliardo, del resto, è un giuoco nobile e dignitoso, che esige breve pratica; un po' d'occhio, una intelligenza mediocre per riescire salutare, utile *e divertente. Non affatica la mente, esercita i muscoli, ma non stanca il corpo, e per ciò torno a raccomandarlo a coloro, ai quali l'età o la posizione sociale impone di rinunciare ad altri e ben più... poderosi esercizi fisici. Resta, perciò inteso, che questo* Manualetto *non è destinato a quelli cui può far velo la fama dei Turlin, dei Daly, dei Piot, e degli Schaeffer; o le serie gloriose dei Gibelin, di Bataille, di Sexton, di Vignaux, di Cure o di Fournil.*

Al giuoco del biliardo ho aggiunto alcune note e i regolamenti più accetti dall'universale sul giuoco alle bocce, *giuoco non meno vantaggioso di quello del biliardo alla salute e allo spirito di questa nostra affaticata generazione, vittima involontaria o volontaria*

del lavoro sedentario. E di questa modesta giunta mi compiaccio, anche perchè il giuoco alle bocce, giuoco schiettamente italiano, è tornato in onore tra la nostra gente, la quale comincia a comprendere quanto sia utile avere il braccio solido e l'animo fortemente preparato dagli esercizi fisici, affinchè la nostra Italia sia rispettata e tenuta nel conto voluto per quello che fu, per quello che è, per quello che sarà.

I.
IL GIUOCO DEL BILIARDO

I.

Il giuoco del biliardo.

Un *manuale pel giuoco del biliardo* non è superfluo.

« *Tutti sanno giuocare al biliardo* »: è l'opinione invalsa e dominante, perchè *tutti* credono che sia sufficiente di aver un bastone in mano e un po' di forza nel braccio per lanciare una palla, per farle fare il giro dei quattro angoli e guadagnare un partitone. No; ciò è falso. Sono pochi, anzi sono pochissimi, invece, coloro che sanno il perchè e il come si colpisca la palla *sopra* o *sotto*: a *sinistra* o a *destra;* in *pieno* o semplicemente di *fino:* il perchè e il come il colpo debba essere ora *veemente* e *secco*, ora *lungo* e *dolce;* ora *debole;* il perchè e il come la stecca debba essere tenuta *orizzontale* talune volte, tal'altre *obliqua*, o quasi *verticale*.

Per ben giuocare al biliardo fa mestieri sapere tutte questa cose; perchè concorrono a formare la cosidetta *pratica*, la quale sola e principalmente fa conseguire taluni *effetti* e permette determinati colpi. Senza pratica, adunque, non si può essere eccellenti e neppure buoni giuocatori, anche quando si conosca a menadito la teoria.

La conoscenza delle centomila operazioni ingegnose, astruse, dotte dei matematici nulla valgono nel giuoco reale del biliardo; poichè non conducono a fare nè un birillo di più, nè una carambola di meno. Perciò, risparmio al lettore (e a me) tutte le sapienti elucubrazioni e i calcoli infiniti del sapiente Cariolis, perchè, ne sono certo a nulla servirebbe una dimostrazione lunghissima per provare che nell'urto di due sfere la perdita di forza è valutata in ragione del 3 per cento. E, per non farmi dare del matto, faccio grazia a chi legge delle formule meccaniche del Poisson, un povero diavolo di scienziato, che dedicò parecchi anni studio e molta intelligenza all'*attrito di una sfera che si muove in linea retta sopra un piano orizzontale*. Abbiate fede in me, poichè dall'analisi delle opere di questi scienziati ho potuto dedurre l'assioma: « *nel giuoco del biliardo il punto mirato non è mai il punto colpito* ».

Adunque, per quanto è possibile, niente matematica, niente meccanica, niente formule. Procurate di farvi abili con un po' di pratica e non sbaglierete un colpo solo, perchè nel biliardo *tutto è assoluto*. Difatti, prima le palle andavano solo innanzi; ed oggi? le palle si fanno andare in avanti e tornare indietro per guadagnare il punto!

Mingaud, il celebre Mingaud, una vera gloria della carambola, al quale forse e presto la Francia inalzerà un monumento, aveva riempito del suo nome anche la Provenza.

A Tarascona si giuocava con passione (cosa mai non si giuoca con passione a Tarascona?)

sopra un biliardo vecchio, tarlato: forse quello di Carlo IX. Ma non importa: si giuocava con frenesia su cotesta anticaglia, il proprietario della quale passava (e si vantava) per un *invitto*; anzi, per un vincitore del famoso Mingaud, del parigino Mingaud....

Tronfio della sua gloria posticcia, il nipote di Tartarin non si chetava mai di strombazzare a' quattro venti la sconfitta, immaginaria, fatta da lui toccare al povero Mingaud.

E, un bel giorno, ripetendo per la milionesima volta ai frequentatori del suo *Café et billard* la solita bubbola, non seppe trattenersi dal gridare forte:

— Ebbene, vedete; se fosse qui, il signor Mingaud, sarei capace di dargli la rivincita, a quel fanfarone! Perchè, ve lo giuro, mi sento ormai capace di battere lui e cento altri come lui.

Uno degli avventori con fare timido si alza, si fa innanzi e dichiara di accettare la sfida del proprietario.

Si pongono al giuoco. Al primo colpo la palla, con la quale giuoca lo sconosciuto, fa un salto innanzi e, dopo aver toccato palla, con una piruetta torna tranquillamente indietro e fa carambola. Nessuno crede ai propri occhi e il tarasconese, più spaventato che sorpreso, si mette ad urlare:

— Corpo... di un satanasso! Ma, quella non è una palla....

— Sì, è una palla che torna indietro quando si spinge innanzi.

— Cambiamo palla? In quella ci ha da essere la coda del diavolo; voi avete in tasca la corda dell'impiccato!

— Volentieri; cambiamo palla.

Le palle si cambiano; lo sconosciuto tira e... la palla batte la palla e torna indietro per *carambolare*.

Alla *gloria* di Tarascona si piegano le ginocchia, si illividisce il volto, si rizzano i capelli sulla nuca; ma il giuoco non cambia registro e la palla dell'incognito vince la partita *carambolando* all'indietro.

I presenti restano esterrefatti. Il proprietario del billiardo ammutolisce e par che debba perdere completamente il cervello. Finalmente, con uno sforzo supremo, le labbra articolano un

— Ma....

— Ma, interruppe lo sconosciuto, volevate dare una rivincita a Mingaud ed io, che sono Mingaud in carne ed ossa, me la sono presa....

— Mingaud!... tutti gridano. Un tonfo, come di corpo morto che cade, tronca l'esclamazione sulla bocca di tutti. Il tarasconese, il fanfarone concittadino di Tartarin, per l'onta subita, era stramazzato al suolo e *crepava* (scusate il tèrmine, ma è proprio giusto) di bile pochi giorni dopo.

Tarascona, vinto nel figlio glorioso, rese alla prima vittima del biliardo onoranze solenni!...

II.

Sulle origini del biliardo.

Nel secolo XVI il giuoco del biliardo era già in voga. Carlo IX, dicono le storie, lasciò la stecca per impugnare l'archibugio nella triste nottata di San Bartolomeo. E, e se ai poeti si dovesse prestar fede, potremmo ritenere che il biliardo è un giuoco dei Faraoni. Shakespeare, infatti, nella 5ª scena del 2º atto della sua « *Antonio e Cleopatra* », fa giuocare alla pulcherrima regina degli Egizi una partitella a biliardo con Mardian, l'eunuco favorito. Forse, Cleopatra, è un dubbio che m'assale, avrà giuocato alle *bocce*... ma, a Shakespeare, probabilmente sarà sembrato, quel giuoco assai terrestre, poco confacente alla maestà regale di una Cleopatra e troppo *schoking* per metterlo sulle scene inglesi.

Spencer, morto nel 1599, è il primo autore inglese che fa spesso menzione di questo giuoco. Maria Stuarda lo rammenta in una sua lettera del 17 febbraio 1587 (datata dal castello di Fotheringay) all'arcivescovo di Glasgow, nella quale si lamenta de' suoi carcerieri, che avevano portato via il suo biliardo, onde fosse maggiore lo spazio e l'agio per farle la testa.

A Luigi XIV i medici ordinarono di giuocare *molto* al biliardo (burloni!) per rifarsi delle preoccupazioni che gli davano gli affari dello Stato, e

principalmente, per meglio digerire l'abbondante cibo che d'abitudine immetteva nello stomaco regale.

Constatata l'esistenza del giuoco del biliardo nel secolo XVI, non resta che a determinarne l'etimologia e l'inventore.

Il problema è arduo, perchè ha tutto l'aspetto di un *rompicapo* da risolvere.

Taluni attribuiscono l'invenzione del biliardo ad un artefice, certo Enrico Deligne, protetto da Carlo IX e da' suoi; altri opinano che nessuno ha inventato il biliardo, ma che questo giuoco è sorto su da sè, come un fungo, in mezzo al bosco dei vecchi giuochi inglesi, ed appoggiano questa opinione loro sul fatto che nella Gran Brettagna, prima del regno di Carlo IX, si giuocava a qualche cosa di molto simile a quello del biliardo. Questo giuoco simile a quello del biliardo chiamavasi *ball'yards*; una specie di *crokett* sul prato verde, nel quale le palle rappresentavano le *billes* e la *pelouse* (il prato verdeggiante) il tappeto verde del biliardo.

Avanti con la fervida immaginazione!

L'Accademia di Francia gareggia con una pleiade di altri illustri francesi nell'attribuire la gloria dell'invenzione del biliardo all'Inghilterra; mentre, parecchi *gentlemen's* di questa si fanno un dovere di proclamare: « il merito dell'invenzione del biliardo spetta alla Francia ». Insomma, tra Francia e Gran Brettagna, visto che dopo tutto si tratta di *palle*, si palleggiano l'una l'altra tanto onore con una cortesia squisita, addirittura commovente.

Circa l'etimologia della parola *biliardo-billard*,

le cose si aggravano di molto. Il Bouillet, nel suo *Dizionario di scienze*, fa derivare questa parola dal giuoco italiano delle *bocce*, che fu molto in voga nel sec. XVI e XVII a Parigi. In questa opinione lo sostiene lo Struth, il quale opina essere derivati, il giuoco e la parola *biliardo*, dal *pall-mall* inglese, o *palle-maille* francese, cioè: *giuoco alla palla col martello*. Nella figura 1 si osservano due giuocatori con *martello*, *palla*, *birillo* e *archetto*, sotto il quale si doveva far passare la palla propria, come nei primordi del giuoco del biliardo.

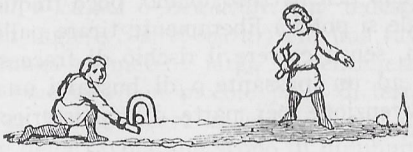


Fig. 1.

Il *pall-mall* si giuocava sui prati, all'aperto, come la maggior parte dei giuochi di quei tempi, diretti sempre a ricreare lo spirito, a conservare l'elasticità dei muscoli, ad ampliare il torace, a rendere sana e robusta la gente col divertimento.

La parola *billes* deriva dal latino *pila*? Io non lo giurerei. Lascio agli etimologisti di mestiere l'incarico di liberarmi da tanto dubbio. Un fatto, però, resta dominante ed indiscutibile. Tutti i popoli e specialmente i greci, gli italiani, gl'inglesi, gli spagnuoli, gli americani del sud (più tardi) si sono sempre dilettati con giuochi di palle, sotto

nomi differenti (*arpato, calcio, bandy, cuccha, spalcian*); ma tutti specificanti più o meno lo stesso giuoco che in Francia, verso il 1600, era tenuto come privilegio dalla compagnia dei *billardiers-paulmiers*.

Concludendo, queste le ragioni portate da chi vorrebbe trarre l'origine del giuoco del biliardo da quello antichissimo delle *bocce*.

Desnar narra che i *boulevards* erano in origine i viali interni dei bastioni della città, ove i buoni parigini del Cinquecento, se ne andavano a fare la loro partita alle *bocce*, perchè sicuri di trovarvi un terreno ben battuto, piano, poco frequentato e sul quale si poteva liberamente tirare palle all'impazzata, senza correre il rischio di fracassare una gamba ad un passante o di buscarsi una buona contravvenzione per parte di un isterico *sergent de ville*.

I francesi giuocavano alle *bocce con i birilli* (come anche oggi si fa in Germania) da essi chiamati *quilles*, d'onde *quillart*, divenuto più tardi *billard*. La trasformazione è semplicemente meravigliosa!

Qui vengono nuovamente in campo i sostenitori degli inglesi. Essi affermano: la finale *ard* non significa *art*, perchè si deve pronunciare *llart*, come derivante da *yard* (misura, asta, verga). È dalla parola *yard*, corrotta, che deriva *queue* (stecca), con la quale si spingono oggi le palle (*billes*) sul biliardo. Proprio come il marchese Colombi, buon'anima sua, il quale pretendeva che la parola *piviale* rimasse con *pianeta*.

Giacchè ho nominato lo spiritoso marchese Colombi, lasciatemi essere, come lui, di parere contrario.

È opinione comune che il giuoco del biliardo abbia tratto le sue origini dalla Germania, sebbene quanto prima la proverò fallace. Quivi, prima ancora che Spencer, che Maria Stuarda e che Shakespeare facessero menzione del biliardo e prima ancora che Luigi XIV concedesse favori al suo amico e compagno di giuoco, l'infelicissimo generale Chamillart, era in uso la *Bell*, un passatempo molto simile al biliardo dei nostri giorni.

La *Bell* o *Bellke* o *Beilketafel* (in tedesco *Bilketafel;* in inglese *Shovel-boardr*) era una tavola di quercia lunga 15 metri e larga 70 centimetri sulla quale si giuocava con piccole palle di ferro o di legno. Per ben giuocare si levigava con cura la superficie della tavola allo scopo di diminuire l'attrito delle palle e di aumentarne la scorrevolezza. Così preparato il piano di giuoco, acciò le palle non avessero a cadere, venivangli applicate le testate e i fianchi, che erano pure di legno.

Il giuoco consisteva nello spingere innanzi con le mani la palla, che, dopo aver toccato la testata opposta della tavola, doveva colpire la palla dell'avversario per ridurla o in una buca, che era praticata vicino e nel mezzo della testata, o in una specie di capanna, detta *presepio*, e che si trovava al posto ed in luogo della buca.

A chi riesciva il colpo veniva notato un punto in attivo sopra una lavagna, come tutt'ora si usa in molte città della Germania e della Svizzera.

Anzi, dirò che a Breslavia molti sono gli appassionati (detti *Belltafel-brüder*) che tutt'oggi si dedicano a questo giuoco.

La *Belltafel*, come si giuoca in molte città della Germania, segna un vasto addentellato tra questo giuoco e il biliardo moderno. A Oberdonla, infatti, *Belltafel* o *Balltafel* si giuoca con 9 birilli disposti in croce, come nel biliardo, contro i quali si tira con la palla a mano, oppure con palla e stecca. Fin qui le ragioni di coloro che vorrebbero attribuire le origini del biliardo alla Germania.

Tutti questi sapientoni, che hanno consumato chissà quanti occhiali per copiare ciò che altri prima di loro aveva scritto o detto in proposito, se avessero spolverato un po' i nostri archivi avrebbero trovato la prova che il biliardo è giuoco di origine italiana, italianissima; e mi compiaccio di offrirne le prove.

In Italia, il giuoco del biliardo fu conosciuto ed ebbe seguaci appassionati sino dal principio del secolo XVI. Anzi, in alcune città della penisola questo nobile passatempo ha dovuto essere praticato molto tempo prima; ma per quante ricerche io abbia fatte nulla ho potuto raccogliere su questo argomento ad eccezione di quanto trascrivo:

«La prima volta che io vidi ricordato il giuoco del Biliardo in alcun libro del secolo XVI, ne

presi qualche meraviglia avendo sin allora pensato che, e giuoco e nome, fossero un trovato recentissimo: alla meraviglia poi successe un ardente desiderio di sapere che cosa fosse veramente sì fatto giuoco in quel tempo; e leggendo dovecchessia che Nicolò Martelli, uno de' fondatori dell'Accademia degli Umidi, compose un capitolo *Del giuoco del biliardo*, mi diedi attorno per raccapezzarlo; ma non potei venir a capo di nulla. Finalmente a questi giorni passati, parlando col signor Gaetano Milanesi, mi disse di aver egli trovato nel codice magliabecchiano II, IV, I, a carte 238 esso capitolo del Biliardo, e cortesemente me l'offerse per il *Borghini*. Io lietissimo lo accettai per saziare la mia lunga sete, e per regalare ai miei lettori un capitolo inedito del Martelli, con questa finora ascosa notizia del giuoco del Biliardo. Si vede dunque che il Biliardo fu trovato ai primi del secolo XVI, chi dice a Napoli, chi a Mantova: che fu introdotto a Firenze da Pandolfo de' Pucci e che si chiamò anche *le Gugole*. Era, come il Biliardo d'adesso, una tavola coperta di panno, salvo che più lunga e più stretta, e si giocava con palle d'avorio, con tutto il rimanente come si descrive assai chiaro nel capitolo; dal che si raccoglie essere stato presso a poco una cosa di mezzo tra quello che dicesi *Trucco a tavola* ed il Biliardo come è al giorno d'oggi» (1).

(1) Così scrive il FANFANI nel *Borghini*, giornale di filologia e di lettere italiane da lui compilato. Vol. II, 1863.

Capitolo di Nicolò Martelli e Pandolfo Pucci.

Oltr'a tutti gli altri obblighi, mi pare,
Signor Pandolfo, che questa cittate
Un ve ne deggia aver, ch'è singulare;
Per aver voi in quella arrecate
Le Gugole, che è gioco tanto bello,
Che da ognuno son sempre bramate:
Bench'ancor non si sia fermo il cervello
Di che patria si sien, nè si sa ancora
Al nome lor ben ponere il suggello.
Chi dice che a Napol prima fuora,
Per usar quelli il pallo e 'l maglio, venne;
Ma gli è diverso assai da questo d'ora.
Altri dicon che Mantova ne tenne
E tiene il principato, e Biliardo
Per nome lo chiamarono solenne.
Come e' si sia, io m'apparecchio et ardo
A cantar le sue lodi, e' invoco voi
Che a l'impresa mi fate esser gagliardo;
Chè quant'io canto, mai di degni eroi,
O di lirici carmi, è nulla certo
A dir di questo gli alti meriti suoi.
E se con picciol legno in mar aperto
A solcar entro, non è meraviglia,
Adestrandomi voi il sentiero erto.
O gioco bel, dove ogni bel s'appiglia!
Gioco che m'entri sin nelle curate,
Felice chi con te sol si consiglia!
Gioco real, padre di maestate!
Forse che non risiedi in un bel campo
Lunge dall'orme altrui, dalle pedate?
Se come di desir nel core avvampo,
Io potessi mostrar tue lodi fuore,
Tu saresti qual sei d'onore un lampo.
Al gioco tuo può far l'Imperatore,
Duchi, Conti, Marchesi et gran prelati,
Di dì et di notte, a tutte quante l'ore

Et possono far ancor monache et frati,
Per esser tanto onesto e tanto vago,
Ch'un altro non fu mai de' più lodati.
Deh, come in rimirar solo m'appago
La residenza tua alta e capace,
Cui par non vede 'l sol da l'Jullo al Tago!
Fino alle donne il tuo bel modo piace;
Anzi, proprio per lor fu ritrovato,
Poi che ciascuna in te sol si compiace.
E 'l tuo nobil destino e 'l tuo destro fato
Non ti lascian caper nulla bruttezza,
Nè stare a l'acqua o al vénto sciorinato;
Ma sol ne l'alte case et con grandezza
Risiedi in mezzo ai più capaci lochi,
Due braccia largo et nove per lunghezza (1).
Et credo al mondo si ritrovin pochi
Che non habbino in te più opinïone,
Ch'avesser mai in tutti gli altri giochi.
Poi che dalla mattina un vi si pone,
Et vi si trova a vespero et a compieta,
Et anco al mattutin non si ripone.
E al partir vie men non si quïeta
Se non caparra ancor per l'altro giorno,
Della sorte dolendosj indèscreta.
E così sempre mai fanno ritorno
Al nobil seggio tuo, ch'ogn'altro vile
Face, e tu solo sei vago et adorno.
Ogni tua palla è d'avorio gentile,
Et puossi fare ancora a solo a solo;
Ma due per due ha più del signorile.
Risiede in mezzo al tuo bel campo un polo
Di ferro con un cerchio appunto tondo
Quanto passar vi può la palla a colo.
Quattro uscite vi son, che fan giocondo
Colui che trucca l'altro, e 'n campo resta,
Con un legnetto di non molto pondo.
Ma chi entra pel buco appunto a sesta,

(1) Metri 1,12 e lungo metri 5,01.

Percotendo da prima, è buon maestro,
E del truccar porta corona in testa.
Bisogna ingegno, essere accorto e destro,
Esercitarsi sopra ogni cosa,
Vie più che a gioco pedestro o equestro.
Io conosco un che non si dava posa
Nè dì nè notte, e dormendo sognava
Più questo gioco che la sua amorosa.
Ma che dich'io? il mangiar ne lasciava,
Non pur gli offizj, mattutini et messe.
(Ch'egli per l'ordinario le lasciava).
Quante grazie dal ciel ti fur concesse
Gioco beato! e forse ch'indiscreto
Tu sei, e contro a leggi fatte espresse?
Anzi ordina e comanda il tuo decreto
Ch'una botta si perde, chi truccando,
Scorrendo entrasse per l'uscio di detro.
Questa sola vertù fa che mai bando
Tu non arai, e delle leggi estimo
Ch'un dì le ti verran canonezando.
Benedetto sia dunque chi fu 'l primo.
Che fu, d'un sì bel gioco l'inventore,
Che col pensier pensandol mi sublimo.
Et voi, signor Pandolfo, che l'onore
Avete per averlo qua arecato,
Gratie rendiamvi a tutte quante l'ore.
Perchè mai non ci fu, nè mai ci è stato,
Nè mai sarà ancor, s'io ben discerno,
Gioco che sia da altrui più sublimato,
E venga a dir di lui la state e 'l verno. —

III.

Storia e sviluppo del giuoco del biliardo.

Nel 1610 in Francia non eravi che la corporazione dei biliardieri (*Billardiers-Paulmiers*) a cui fosse lecito tener pubblicamente biliardi, essendo

questo giuoco come un appannaggio dei nobili e dei ricchi. In Inghilterra invece sino dalla fine del XVII secolo non c'era città, o borgo o casa signorile, che non vantasse il suo biliardo.

Parigi, l'immenso Parigi, non raggiunse la cifra di 57 biliardi che nel 1766. Ma fu solo nel 1789 che il biliardo, perduti i padroni *billardiers-paulmiers* si diffuse per la Francia.

Nel 1812 a Parigi se ne contavano già 550; nel 1830 ben 1100; 4 mila nel 1840 e, prestando fede a quanto afferma il signor A. De Bauvais, nel 1890 la sola Parigi contava 62, dico: sessantadue mila biliardi, e che nel 1926 sorpasseranno i settantacinque mila!...

A Parigi, infatti, non c'è caffè, non v'è *club*, non havvi casa signorile che non possegga uno o più biliardi. Vi sono Accademie e scuole modello di giuoco di biliardo con professori di fama mondiale, a' quali la stecca procura guadagni incredibili, superiori a quelli che il *bisturi* può dare ad un principe della chirurgia, o la matematica ad un abile ingegnere. Bisogna vederli a Parigi e a Londra e in America questi professori del biliardo, attorniati da un nugolo di *amatori*, di dilettanti ammiratori, che li seguono e li accompagnano nelle gare, nelle disfide alla carambola, e pagano un *luigi*, una sterlina, cinque dollari per poter presenziare le storiche partite dei famosi campioni di questo giuoco. E si scommettono somme favolose *pro* e *contro* i giuocatori: si commettono per il biliardo le stesse follie che si fanno per le corse, per le regate e per ben altri divertimenti di genere femminile.

La figura 2 rappresenta un biliardo inglese del 1674 con i relativi giuocatori. In mezzo al tavolo evvi un arco, un archetto di ferro o di avorio, che i vecchi francesi chiamavano *porte à passer*. Sotto l'arco doveva passare la palla (*la bille*). Dirimpetto all'arco si collocava un birillo (*quille*), con l'incarico di starsene là, piantato, in attesa che una palla andasse a fargli intorno una piroetta

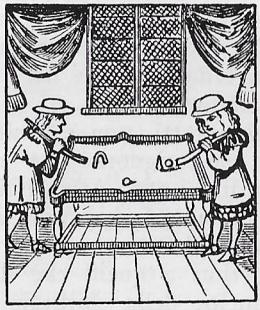


Fig. 2.

senza abbatterlo. Questo birillo era distinto con un appellativo sovrano; si chiamava *Re*. Due giuocatori impegnavano la partita e spingevano le palle con una specie di stecca, detta *martello* (*maille*), un po' curvata. Il biliardo, ricoperto di panno con sponde di legno naturale, più o meno ornate, aveva sei buche (*bille*), le quali si trovavano, tre a tre, ripartite sulle due testate del biliardo e cioè: una al mezzo e le altre due alle estremità di ciascun

lato corto del biliardo stesso. Altre volte le buche erano tre sole ed allora si trovavano tutte dallo stesso lato.

Cento anni più tardi, e cioè quando la rivoluzione francese si preparava allo scoppio, la moda cambiò la forma del biliardo, che da oblunga divenne quadrata e qualche volta anche rotonda, con sei buche.

Il piano si fece di quercia vecchia, stagionata, ricoperto dal tradizionale panno e le sponde furono avvolte di cotone o di tela finissima. Sul fondo delle buche furono applicate reti, o cassette di legno imbottite, per ricevere le palle d'avorio.

Il giuoco assunse due forme: quella *italiana* e quella *francese*. *Birillo* e *palle e martello* rimasero immutati; la *porta* si fece d'ebano ed il martello fu pure ornato d'ebano. Le buche furono raddoppiate, o per lo meno aumentate di numero, per rendere più difficile il giuoco e meno facile la vittoria.

All'adozione di una maggiore quantità di buche si deve, a mio giudizio, l'abbattimento della *porta* e la detronizzazione del *Re* e quindi l'invenzione della *stecca* qual'è oggi.

È specialmente a questo bastone, alla *stecca*, che il biliardo deve il suo trionfo come giuoco, e il grande sviluppo di cui oggi gode.

Povero Giorgio II (morto nel 1760)! L'anima tua deve fremere, se dall'altro mondo vede le miriade di biliardi che popolano la terra! Tu, che tanti sforzi facesti per impedire questo *diabolico* giuoco; tu, che per legge giungesti a punire con

dieci *pound's* (sterline) coloro che giuocavano al biliardo in luoghi pubblici, devi sentirti umiliato anche... nella tomba! Povero Giorgio!

La *carambola*, giuoco a tre palle, di cui due bianche ed una rossa, comparve sulle tavole verdi dei biliardi nel 1775 per merito ed opera esclusiva dei francesi che la inventarono completa, con regole ben determinate e chiare, con espressioni tecniche precise, con carattere assolutamente nazionale.

L'ultima e la più importante riforma del giuoco del biliardo avvenne, però, nel 1827. Il francese Mingaud, un virtuoso delle palle, ideò il *girello di cuoio* attaccato in cima alla stecca e per primo se ne servì facendo colpi addirittura miracolosi.

L'invenzione di Mingaud trovò perfezionamenti in Italia: ove per ottenere dalla palla un determinato *effetto*, si tagliò il girello a piano inclinato. Taluni vogliono che il *taglio* sia stato ideato dal Bartley, tenitore di biliardo a Bath e dal suo cameriere Carr; ma nulla prova la verità dell'asserto, mentre le stecche col *taglio* si dicono all'*italiana* nel mondo intero. Comunque, sta di fatto che l'azione del *girello di cuoio*, applicato alla stecca, e il *gesso* al *girello* fu tale da scombussolare il vecchio giuoco e far perdere la testa a qualche veterano del biliardo, ridotto al suicidio per la disperazione.

Un maggiore, certo Derga, un valoroso che aveva veduto il Tago, il Po e la Beresina, nulla considerava la sua gloria militare di fronte alla sua valentia nel giuoco del biliardo. Giunse a Tolosa Mingaud, e il maggiore Derga, che se aveva

appreso a valutare l'effetto del gesso sul colpo di stecca, non aveva potuto immaginarsi i miracoli del *girello*, restò così avvilito dalle meraviglie della stecca del parigino che, ritiratosi in una sua villa, si lasciò morire di bile e di fame. Ormai, per lui, non c'era più gloria!

Il *gesso* o *creta*, con cui si strofina e si ricopre la punta della stecca, fu pure applicata verso il 1827 dall'inglese Withe.

Sino dal 1820, l'esperienza aveva provato che, girando e rigirando a più riprese la cima della stecca nell'intonaco del muro, il colpo riesciva più compatto e regolare. Talchè, le pareti delle sale di biliardo avevano un aspetto tutt'altro che ordinato. Buchi di qua, di là, buchi sopra ogni parete facevano la disperazione dei tenitori di biliardo. A questa distruzione vandalica degli intonachi provvide, com'ho detto, l'ingegnere inglese White.

Ma la scoperta del White non avrebbe certamente fatto strada se due furbi matricolati, il Bartley, già citato, e il suo cameriere Carr, non avessero saputo trarne un lauto vantaggio. Accaparratisi l'invenzione del White si dettero a spacciare, a mezza corona l'una, certe pallottoline variopinte che avevano la virtù di guarire la stecca e il giuocatore dagli indebolimenti di... giuoco, pe' quali non si imbroccava il colpo.

Le *pillole* (di semplice creta) non si inghiottivano mica: ma servivano a plasmare la cima della stecca, perchè questa meglio aderisse alla palla nel momento dell'urto. Il giuoco *burlone* durò quel

tanto da permettere al Bartley prima, e al Carr poi, di ritirarsi dal *commercio*, provveduti di una fortuna superiore a quella che meritava l'onestà loro. Ciò prova che anche nel 1827 c'erano i gonzi e che non tutti abitavano la *Terra dei morti*, ma in gran parte la Gran Brettagna.

Per ultimo veniamo alle *sponde* o *mattonelle*. La *Restaurazione* trovò le sponde dei biliardi coperte di tela, imbottita di cotone. La seconda Repubblica ce le rese ben ricoperte di gomma, di pelle o di panno perchè dassero una ripulsione regolare e misurata delle palle; sicchè, la *carambola* potè riescire il giuoco più perfetto del biliardo, permettendo una applicazione su larga scala di tutti gli *effetti* ottenuti ed ottenibili dalla stecca, dalle sponde e dall'urto delle palle, concedendo al Bennett e al Roberts di giungere, prima del secondo impero, a fare serie di cento, di duecento e più carambole di seguito; mentre oggi, *si dice*, che Vignaux, il celebre Vignaux, sia pervenuto a fare una serie di oltre mille *carambolage* e Mezzigliac una di mille seicento!..... Sono cose dell'altro mondo!... Un po' di dito di San Tommaso non ci starebbe male; ma, lasciamo correre, poichè carambola più, carambola meno, non fa male a nessuno.

In Inghilterra si giuoca tuttora, come in Italia, su biliardi con sei buche; in Francia ove le buche possono essere d'inciampo alle serie di carambola, sono state soppresse sino dal principio del secolo nostro.

In Italia, come in Germania, il vecchio giuoco dei *birilli* disputa ancora palmo a palmo la su-

premazia alla carambola; ma dovrà ben presto cedere, perchè ovunque i biliardi alla francese (senza buche) sostituiscono poco a poco quelli con le buche.

LA PRIMA GARA DI CAMPIONATO ITALIANO.

La prima gara di *Campionato italiano di biliardo* fu indetta nel 1903 dalla benemerita *Stampa sportiva* di Torino, il coraggioso giornale illustrato di *sport*, diretto allora dal cav. Nino Caimi. La commissione, composta dei signori comm. J. Gelli, ingegnere Carlo d'Adda, Salvatorino Fiorina, A. De Agostini, rag. Nino Caimi, E. Knappworst, avvocato Cesare Goria-Gatti, avv. Gariglio, cav. Garassino, colonnello cav. Odenino, Luigi Dèrossi, prof. M. Bedeschi, avv. Arena, A. Bertinetti, Edoardo Vercelli, Giuseppe Revelli, Demarchi, Ruffino e Angelo Stronnesi, approvò il seguente programma:

1. L'iscrizione alle gare è libera a tutti i cittadini onesti d'Italia o che da almeno un anno abbiano fissato il loro domicilio nel Regno. Alla Giuria, però, è riservato di non accettare quelle iscrizioni le quali non credesse convenienti, senza essere tenuta a dare giustificazioni del suo deliberato. Agli esclusi è riconosciuto il diritto di rimborso della quota di iscrizione pagata.

2. Le iscrizioni, accompagnate dalle rispettive quote, saranno accettate sino alla mezzanotte del giorno precedente a quello della prima gara.

3. Le gare saranno pubbliche e si svolgeranno nelle sale... dalle 10 alle 12 dei giorni fissati per le gare. È lasciata facoltà a quei giuocatori che dimostrassero di trovarsi nella impossibilità di poter partecipare alle gare in dette ore, di giuocare eccezionalmente in ore serali da stabilirsi d'accordo con la Commissione.

4. Le gare finali saranno fatte in ore speciali in un pubblico locale o in un teatro, che saranno indicati in tempo debito.

5. I giuocatori dovranno trovarsi a disposizione della Giuria sia nelle gare di eliminazione che nelle finali, mezz'ora prima di quella indicata per l'inizio delle gare, e chi non risponderà all'appello, si intenderà ritirato e non avrà diritto a premio alcuno.

6. I giuocatori che per colpa propria o per deliberazione della Giuria saranno messi fuori gara, non avranno diritto di reclamare il rimborso della quota d'iscrizione pagata, nè premio alcuno.

7. Il giudizio delle gare è riservato alla Giuria composta di tre o più persone da nominarsi dalla Commissione. Le deliberazioni della Giuria, prese a maggioranza di voto, saranno inappellabili per tutti i giuocatori.

8. Alla Giuria è lasciata la più ampia facoltà nella direzione delle gare; nel decidere colpi dubbi; nell'applicare e fare osservare l'apposito regolamento di giuoco.

9. Per tutti i casi non contemplati dal regolamento, la Giuria deciderà a maggioranza di voti. Le deliberazioni della Giuria saranno inappellabili e accettate immediatamente dai giuocatori.

10. Il rifiuto di accettare le decisioni della Giuria, il venir meno comunque durante il giuoco alle più scrupolose norme di correttezza e di onestà, escludono senz'altro dalle gare.

11. Qualsiasi reclamo contro i resultati del giuoco dovranno essere presentati in iscritto entro 10 minuti dalla chiusura della partita ed essere accompagnati dal deposito di L. 25, il quale verrà restituito qualora il reclamo venga riconosciuto serio, anche se non accolto dalla Giuria.

12. La consegna dei premi sarà fatta ai vincitori delle gare, immediatamente dopo alla proclamazione finale.

13. Il numero dei premi e il loro ammontare sarà ridotto di ¼ qualora gli iscritti fossero meno di 50 per ogni gara.

14. Uno speciale regolamento di giuoco verrà compilato e reso pubblico prima dell'inizio delle gare; secondo le norme in esso contenute esse si svolgeranno.

15. La tassa d'iscrizione individuale è di L. 5 per le gare *a* e *b* e di L. 2 per le gare *c*.

16. Le gare da svolgersi saranno tre e cioè:

a) Gara *blocchi* (10 premi; individuali).
b) » *casino* (10 premi; per coppia).
c) » *birilli* (8 premi; per coppia).

17. Nelle gare di *casino* e di *birilli* ogni giuocatore dovrà denunciare prima dell'apertura delle gare il compagno col quale intende accoppiarsi, nè la coppia, così formata, potrà essere cambiata in seguito.

18. I premi delle gare *b* e *c* vengono assegnati alle coppie e non ai singoli giuocatori.

19. Nella gara dei *blocchi* il numero dei punti delle partite di eliminazione sarà di 5 e delle finali di 8: in quella a *casino* di 36 e di 48; e in quella dei *birilli* di 60 e 72 rispettivamente.

L'ULTIMA GARA DI CAMPIONATO ITALIANO.

Il torneo mondiale del biliardo ebbe luogo a a Parigi nel 1903. Il giuoco del biliardo in Francia da molto tempo è considerato come uno *sport*, sebbene si svolga in un ambiente chiuso, e si pratichi in tutte le stagioni da campioni celebrati, davanti ad ammiratori entusiasti.

Il più abile giuocatore di biliardo (carambola) era ritenuto il belga Vaudooren; mentre i più noti dilettanti d'America in allora erano: Sutton, Schaeffer, Horvison e Mauds. Schaeffer nel 1902 riescì vittorioso nel *match* finale del campionato a New York con 400 punti contro Slosson che ne fece 365.

Fra gli europei tenevano buon posto: Ortiz spagnuolo, Barutel, Ducasse, il sessantenne Maurizio Vignaux, veterano della carambola, Ed. Fournil, Louis Cure, Gaston Gibelin, francesi.

Il torneo si svolse nelle sale del Grand Hôtel. I punti stabiliti per ogni partita del torneo erano 500, i premi ammontavano a 5000 franchi.

Vignaux tenne il titolo di campione del mondo dal 1872 al 1887, anno in cui, sfidato da W. Sexton,

conservò il titolo e la coppa di 10.000 franchi. Dopo tale *match* non fu più sfidato.

Fournil è assai noto in Francia, in Spagna e in America. Aveva 23 anni ed aveva rinnegato il commercio pel biliardo.

Gibelin contava 41 anni ed apparteneva ad una famiglia che da oltre un secolo dà campioni del giuoco del biliardo.

Cure è nato nel 1869 in Russia.

Ad arbitro del torneo fu eletto il sig. Dault, professore presso l'Unione Artistica Parigina.

Nelle gare svoltesi nei primi quattro giorni, tre concorrenti su quattro fecero punti pari.

Nelle partite eliminatorie Vignaux fece 473 punti in 27 riprese, 500 in 35 e 500 in 10. E cioè: 1000 punti in 45 riprese e 973 in 37.

Fournil 500 punti in 16 riprese, 248 in 9; 500 in 20. Cioè: 1000 punti in 36 e 478 in 25 riprese.

Cure: 500 punti in 42 riprese, 500 in 28 e 478 in 19. E così: 1000 punti in 70 e 978 in 47 riprese.

Al primo *match* finale parteciparono Vignaux e Fournil. Questi vinse su Vignaux, marcando 500 punti contro 482. Tempo impiegato ore 3,35.

Nel secondo *match* tra Cure e Vignaux, Cure vinse 500 punti contro 400.

Nel terzo *match* tra Cure e Fournil, il primo vinse per 13 punti.

BIBLIOGRAFIA DEL BILIARDO

Tutte le opere segnate in questa Bibliografia sono vendibili presso la libreria Ulrico Hoepli in Milano.

Il primo che scrisse sul giuoco del biliardo pare che sia stato un certo Etienne Loysson, da Lione, il quale, scrivendo di codesto passatempo, questo osserva: « il giuoco del biliardo è fatto per il divertimento delle persone a modo; ma, perchè queste (*le persone per bene*) vengono spesso a contesa fra di loro a cagion di giuoco, ho scritto queste regole, le quali devono essere osservate da tutti ».

Dopo il Loysson, pochi, o quasi nessuno scrisse più sul giuoco del biliardo sino al principio del nostro secolo; talchè, molto breve, sebbene interessante, è la *bibliografia* di questo giuoco nobilissimo ed utile al benessere del nostro corpo.

1. **Abenstein** (G. W. von). — Neuester Specialalma nach für Billardspieler von G. W. v. Abenstein. — Berlin, 1820, in-16.

2. **Académie** universelle des jeux, contenant les Régles des Jeux des Cartes permis; celles du *Billard*; du mail; du Trictrac; du Revertir, etc. Nouvelle édit. avec figures. — A Lyon, chez B. Carmon et Blanc, an. 13, 1805, in-12.

Tre volumi. Da pp. 265 a 282 del tomo II trattasi del *Le jeu du billard avec ses règles.*

3. **Achard** (Charles). — Das Carambolagespiel von Charles Achard. — Berlin, 1874, in-12.

4. **Achard** (Charles). — Die Kunst des Billardspiels. Eine Anleitung, um Meister im Carambolage-Spiel zu werden. Nebst Reglement. 5. Aufl. — Berlin, 1891, in-12.

Con 53 figure, L. 3.

5. **Alectius** (H.). — Billardschule von H. Alectius. — Quedlinburg und Leipzig.

6. **Almanacco** dei giuochi di carte nonchè del biliardo, degli scacchi, della dama, domino (pel 1864). — Milano, Edoardo Sonzogno (tip. Radaelli), 1863. In-16, pp. 99 e 2 del calendario.

Si parla qui dell'origine storica del picchetto; si danno poi le regole dei seguenti giuochi di carte: picchetto, tresette, trionfo, trionfetto, boston, whist, nonchè del *biliardo*, dama, scacchi e domino.

7. **Almanacco** dei giuochi di carte nonchè del bigliardo, degli scacchi, della dama, domino (pel 1868). — Milano, Edoardo Sonzogno, 1867, in-16, pp. 103 e 2 del calendario.

Ristampa dell'edizione precedente.

8. **Annuario Mantegazza** per l'anno 1885 (anno primo) con appendice: *Il giuoco del bigliardo*. — Roma, E. Mantegazza (Frat. Centenari), 1884, in-16, pp. 63.

Quest'appendice è stata anche pubblicata a parte. Quest'*annuario* poi non ha nulla a che vedere con gli *annuari*, *almanacchi* etc. del senatore Paolo Mantegazza.

9. **Banderheld** (Chr.). — Der Billardspieler von Chr. Banderheid. — Wien, 1866.

10. **Beauvais** (A. de). — Professeurs et amateurs de billard. — Paris, 1883, in-12.

11. **Bennett** (Joseph). — Billiards by Joseph Bennett. — London, 1873, in-8.

12. **Bennet** (Joseph). — Billiards by Joseph Bennett, 5.th edit. — London, 1881, by Cavendish, in-8.

Il testo contiene duecento figure.

13. **Berger.** — Principes du jeu de billard. — Paris, 1885, in-12.

14. **Bierens** (de Haan Dr. D.). — Allgemeine Bibliothek. Het Biljart door Dr. D. Bierens de Haan. — Leiden.

15. **Billard** (Le). — Traité théorique et pratique de ce jeu. — Paris, 1846, in-12.

16. **Billardpraxis,** die gesammte. Album I-III. — Leipzig, 1888, in-8 gr.

Lo stesso in formato tascabile è stato pubblicato sotto il titolo *Der Meister im Billardspiel.*

17. **Billardpraxis,** die gesammte, in 3 instructiven Wand-tableaux 60 × 66 cent. — Leipzig.

18. **Billard-Reglement.** — Berlin, 1883, in-fol., con figure.

19. **Billard-Reglement,** neues. — Leipzig.

20. **Billard-Reglement,** neuestes. Nach Angabe der besten Meister. 6. Aufl. — Weimar, 1890, gr. in-fol.

21. **Billard-Regeln** über die sogenannte weisse Parthie (Parthie Blanc) quarambole, oder Triampol-Spiel über die spanische und wälsche Parthie als auch a la Guerre-Spiel. — Wien, G. Binz, 1799, in-8 p., pp. 29 e fig. (di giuocatori al biliardo).

22. **Billardschule** oder das Kegelspiel auf Französischen Billards. Von einem alten Praktikus.—Berlin, 1875, in-8.

23. **Billardspiel,** genannt «jeu de baraque». — Leipzig.

24. **Billardsport,** der Zeitschriftfür die Interessen des Billardspiels, Zugleich Spielzeitung. Schach Skat, Whist, Domino, Dame, Kegel u. sonst. Spiele. — Leipzig (bimensile).

25. **Billards** made Easy. The Scientific Principles familiarly explained. — London, 1888, Houlston, in-8.

26. **Billards** simplified. How to make Breaks. New edit. — London, Burroughes e W., 1890, in-8 leg.

27. **Billardaufgaben,** 50 interessante. — Leipzig, Rauert e Rocco.

27 *a*. **Die Lösungen dazu.**

28. **Billard,** das, mit Sport-Nachrichten. Mainz (mensile).

29. **Bitard** (Ad.). — Le livre de la Maitresse de famille. Ouvrage contenant tous les renseignements indispensable à la vie pratique. — Paris, Maurice Drayfous, 1885, in-12.

Da pp. 381 a 388 tratta del *Biliardo*.

30. **Bogumil** (Cz). — Das Billardbuch Vollständige Theorie und Praxis des Billardspiels, mit 128 in den Text gedruckten Illustrationem. Von Cz. Bogumil. — Leipzig, Verlagsbuchhandlung von J. J. Weber, 1876, in-8.

Le figure in parte sono colorate.

31. **Bogumil** (Cz). — Der Meister im Billardspiel. 90, Demonstrationem von den ersten Anfängen bis zur Vollendung. 5. Aufl. Braunschweig. — Rauert e Rocco, 1894, in-8 con busta tascabile.

32. **Bogumil** (Cz.). — Das Billardbuch Vollständige Theorie ect. — Leipzig, J. J. Weber, 1895.

Ristampa di quella del 1876.

33. **Cariolis.** — Théorie mathematique des effets du jeu de billard. — Paris, 1835.

34. **Collender** (H. W.). — Modern Billard Book. — New-Jork, 1881, in-12.

Con figure.

35. **Cook** (W).. — Billards by William Cook, champion. Edited by A. G. Payne. — London, Borroughese W., 1885, in-8.

Con fotozincotipie.

35 *a*. **Cook** (veggasi a Crawley e Cook).

36. **Crawley** (Captain). — Billards for beginners by Captain Crawley. — London, Darton and Hodge, s. d., in-8.

37. **Crawley** (Captain). — Billard, its Theory and Practice. 5 th edition. Illustrated by 34 diagrams. — London, 1860, in-8.

38. **Crawley** (Captain). — The Billard Book by Captain Crawley. — London, 1866, in-8.

Con molte illustrazioni.

39. **Crawley** (Captain). — Billards, ist Theory and Practice. 10 th edit. — London, Ward e S., 1876, in-8.

40. **Crawley** (Captain e W. Cook). — The Billard Book. New edit. — London, Ward e L., 1877, in-8, con figure.

41. **Coriolis** (G.). — Théorie mathématique des effets du jeu de billard. Par G. Coriolis. —Paris, 1835, in-8.

42. **Drayson** (A. W.) e **Peall** (W. J.). — Art of Practical Billards for amateurs. — London, 1889. Bell. et S., in -12.

Con illustrazioni.

43. **Dufton** (William). — Practical Billards by William Dufton. Embellished with numerous illustrations. — London, George Rontledge and Sons, 187, in-8, pp. 242.

44. **Edlon** (A.). — Allgemeine Regeln zum Billardspiel von A. Edlên. — Quedlinburg und Leipzig, 1850.

45. **Eduard** (Dr. M.). — Das Billardspiel von Dr. M. Eduard. — Wien, 1874.

46. **Eduard** (Dr. M.). — Das Billardspiel Theoretischprakt. Anleitung zur Erlernung u. zum Verständnisse des Billardspiels. 2, umgearb. Aufl. — Wien, Hartleben, 1887, in-8.

Con molte figure.

47. **Fanfani Pietro.** — Il Borghini, giornale di filologia e di lettere italiane compilato da Fanfani Pietro. — Firenze, stamp. sulle Logge del Grano, in-8.

Nel volume primo dell'anno secondo (1864), a pp. 297, evvi una lettera del Fanfani che ha per titolo: *Del giuoco del biliardo* a cui fa seguito il *capitolo* di *Nicolò Martelli* al signor *Pandolfo Pucci* sul giuoco del biliardo.

48. **Faraill** (E.). — Théorie sur le billard et étude sur la série. — Rouen, 1880, in-12.

49. **Frei** (A.). — Theorie und Praxis des Billard, von A. Frei. — Weimar, 1847.

50. **Garnier** (A.). — Scientific Billards: with Diagrams in colours. — New-York, 1880, in-8, obl.

51. **Gelli Iacopo.**— Manuale del biliardo e il giuoco alle bocce. — Milano, Hoepli, 1924, in-16, 4ª ediz.

Con 81 figure. Fa parte della collezione dei Manuali Hoepli.

52. **Giuocatore** (Il) in conversazione che dà precetti sul Tarocco, all'Ombre, al Tresette, alla Bazzica,

nel giuoco degli Scacchi, del Biliardo e della Dama. — Milano, Candido Buccinelli (senza data), in-8.

La seconda edizione è del 1820: se ne hanno altre ristampe degli edit. Bussola e Silvestri.

53. **Giuoco** (Il) pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola ad una raccolta di giuochi che si praticano nelle conversazioni d'Italia. Al nobile, ed eccelso il signor conte Ovidio Bargelini senatore di Bologna. In questa ristampa alquanto accresciuti e ricorretti (per Raffaello Bistenghi). — Bologna a Colle Ameno, Giovanni Gottardi, 1753, in-16, pp. 12, 244.

Dà le regole dei seguenti giuochi; biliardo, trucco da re, della guerra, del trucco da terra delle bocchie, del pallone, della racchetta, degli scacchi, dama, biribisso, cavagnola, nonchè dei giuochi di carte minchiate, tarocchini, milioni, ombre, tresette, bogigo, galinella, primiera, cucù, pentolino, bestia, faraone, trionfo e picchetto.

54. **Giuoco** (Il) pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola ad una raccolta di giuochi che si praticano nelle conversazioni d'Italia. In questa ristampa alquanto accresciuti e con ogni diligenza ricorretti (per R. Bistenghi). — Bologna a Colle Ameno, 1754, in fol., atl.

Citato nel catalogo Bocca, 1880, n. XI, pp. 27.

55. **Giuoco** (Il) pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola, ecc. Edizione seconda (per R. Bistenghi). — Colle Amenos. t., 1760, in-16, pp. 12, 184.

Alle regole dei giuochi date nell'edizione descritta sopra sono aggiunte nella presente quello del garilè che si fa con dadi.

56. **Giuoco** (Il) pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola, ecc. (per R. Bistenghi) — Bologna, 1774, in-16.

Citato nel catalogo Schieppati, n. 2, 1871, pp. 19.

57. **Giuoco** (Il) pratico e sieno capitoli diversi che servono di regole, ecc. Quarta edizione (per R. Bistenghi). — Bologna, St. di S. Tomaso d'Aquino s. a. (1875), in-16, pp. 154.

Ristampa dell'edizione del 1760.

58. **Giuoco** (Il) pratico o sieno capitoli diversi che servono di regole, ecc. — Milano, Pietro Agnelli, 1819; in-16, pp. 227, 2 nn.

Alle regole dei giuochi, date nell'edizione del 1753, sono aggiunte quelle del tarocco e tarocc'ombre.

59. **Giuoco** (Il) pratico o sieno capitoli diversi che servono di regole, ecc. — Bologna, Tip. Sassi, 1820, in-16, pp. 214.

In questa edizione si danno, molto più distintamente che nelle altre, le regole dei tarocchini e dei varii giuochi che coi tarocchini si fanno.

60. **Graveleuse** (E.). — Théorie pratique du billard. Études de trois coups principaux; coulés, effets massés. Coups de série. Coups divers et de fantaisie. Notice par F. Orse. — Paris, Ghio, 1881, in-8.

Con 104 figure.

61. **Gründliche** und vollständige Anweisung in der Kunst, Billard zu spielen. — Leipzig, 1801.

62. **Hozard** (Winning). — Billard made Easy. By Winning Hozard. — London, Houlston and sons.

63. **Huhn** (Ch. G.). — Anweisung und Regeln zum Billardspiel von Ch. G. Huhn. — Leipzig, 1791.

64. **Iahrbuch** der Vereine Deutschlands (Vereins-Adressbuch). I. Abth. 2. Bd.: Schützen-u. Schiess-Alpen-Touristen-Gebirgs-Sammler-Schach-Karten-spiel-Rauch-Kegler-Fussball-*Billard*-u. Fecht-Vereine. — Berlin, Wiesenthal, 1890, in -8.

65. **Kranefeldt W.** — Das feine Billardspiel. Eine auf wissenschaftl. u. prakt. Grundlage zusammengestellte Anleitung. — Berlin, Plahn B., 1874, in-16.

Con 14 figure.

66. **Kunst** (Die) im Billardspiel Meister zu werden. Aus dem Französischen. — Ilmenau, 1825.

67. **Lalanne A.** — Le billard, poëme; Frontispice et eaux-fortes par Maxime Lalanne. — Paris, Aubry, 1866, in-8.

68. **Lemaire** (D.). — Manuel du jeu de billard, contenant la théorie du billard, ses règles, ses principes généraux, leurs applications diverses, etc.; précédé d'une préface historique par J. Rostaing. — Paris, Delarue, 1865, in-8.

Con 42 tavole.

69. **Lensi** (Alfredo). — Bibliografia italiana dei giuochi di carte. — In Firenze, pei tipi di Salvadore Landi, 1892.

Veggasi i nn. 3, 4, 35, 66 e seg. 92, 96, 99

70. **Loysson** (Etienne) de Lyon.

Citato da Vignaux, come colui che stampò per primo in Francia un Manuale pel giuoco del biliardo.

71. **Maestro** (Il) dei giuochi ossia il giuocatore istruito nel bigliardo, inglese, negli scacchi, nella dama all'italiana e alla polacca, nel domino, nel tarocco, nell'ombre, nel tarocc'ombre, nel tresette, nel picchetto, nel trionfetti, nel trentuno, ecc. — Milano, Paolo Carrara (tip. Guglielmini), 1879, in-16, pp. 280 (Manuale Carrara n. 4).

Dà le regole dei suddetti giuochi nonchè del baston.

72. **Maison** (La) académique, contenant les jeux du Piquet, du Hoc, du Tricque-Trac, du Hoca, de la Guerre, de la Paume, du *Billard*, du Palle-Mail, divers Jeux de Cartes, qui se joeunt en différentes façons; des 4 Parties du monde, de la Chronologie, des Villes de France, du Cupidon, de la Choüette, du Renard et de la Poule, de l'Oye, des Eschets, des Blasons et Armoiries, des Proverbes, de l'Ombre. Et autres jeux facetieux et divertissants. — Lyon, Michel Goy, 1697, in-16, pp. 10, nn. 349.

In quest'opera oltre a giuochi di destrezza che colle carte si fanno, vengono date le regole dei Piquet, Hoc, Guerre, Taroc, Triomphe, Jeu mesté ou Ambigu, Blason, Triomphe, Romestecq, Impériale, Homme, Reversis, Culbas, Ferme, Belle, Sequence, Ombre.

73. **Maison** (La) académique, contenant les jeux du Piquet, du Hoc, du Tricque-Trac, du Hoca, de la Guerre, de la Paume, du *Billard*, du Palle-Mail,

divers Jeux de Cartes, qui se jouent en différentes façons, des 4 parties du monde, de la Chronologie, des Villes de France, du Cupidon, de la Choüette, du Renard et de la Poule, de l'Oye, des Eschets, des Blasons et Armoiries, des Proverbes, de l'Ombre. Et autres jeux facetieux et divertissants. Divisée en deux partie. — La Haye, Jacob van Elinckhuysen, 1702, in-16, pp. 4, nn. 312, 96.

V. cat. Cecchi, n. 7 (1879) pp. 80, n. 1305.

74. **Mangin** (E.). — Le billard appris sans maître (Cent biographies des plus forts joueurs; coups de fantaisie; serie française, série américaine, deux préfaces par J. Caillet). Paris, chez l'auteur 1881, in-12.

Con 170 figure.

75. **Mangin** (E.). — Nouveau traité complet du jeu de billard. Préface par J. Caillet. — Paris, chez l'auteur, 1876, in-12.

Con 100 figure.

76. **Manuale** dei giuochi contenente il modo pratico e facile per imparare il giuoco di picchetto, del tresette, del trionfo, del trionfetti o gilè alla greca, del trentuno, del giuoco di boston, del whist, del bigliardo, della dama, degli scacchi, del domino, ecc., preceduto da una prefazione istorica aneddotica pei giuochi. Seconda edizione. — Trieste, tip. Colombo Coen, 1865, in-16, pp. 133.

Nella prefazione interessantissima si parla del giuoco in genere, si accenna all'origine delle carte, si tratteggia la storia di alcuni giuochi e si raccontano varii aneddoti. Seguono le regole dei giuochi citati.

77. **Manuale** dei giuochi, ecc. — Venezia, tip. C. Coen, 1870, in-16, pp. 131.

Ristampa dell'edizione precedente.

78. **Manuale** dei giuochi contenente il modo pratico e facile per imparare il giuoco del biliardo, del tresette, della dama, degli scacchi, del domino ed altri dilettevoli giuochi preceduti da fatti bizzarri avvenuti nelle conversazioni dei giuocatori. — Firenze, Adriano Salani, 1874, in-16, pp. 104.

Altra ristampa incompleta.

79. **Manuale** dei giuochi contenente il modo pratico e facile per imparare il giuoco del picchetto, ecc. Quarta edizione. — Venezia, Trieste, tip. C. Coen, 1876, in-16, pp. 111.

In cambio della prefazione storica promessa si dà la descrizione di vari giuochi di società. Seguono le regole dei giuochi citati.

80. **Manuale** del giuoco di biliardo. — Milano, Silvestri, 1828, in-8, pp. 108.

81. **Manuale** del giuogo di biliardo. — Napoli, 1853, in-12, pp. 52.

82. **Manuale** del giuocatore di bigliardo ossia nuove regole generali e particolari di tutte le partite più in uso in questo nobile giuoco. Le quali tolgono parecchi abusi sinora conservati ed inoltre sono atte, per quanto è possibile, a togliere anche ogni equivoca interpretazione. — Firenze, tip. Adriano Salani, 1878, in-16, pp. 96.

In questo volume dopo le regole del biliardo si riportano varii proverbi di ogni nazione.

83. **Manuale** pratico del giuocatore del biliardo ossia nozioni particolari e generali riguardanti tutte le partite più in uso del giuoco suddetto divise a comodo del giuocatore, bigliardiere, caffettiere, ecc., in lezioni popolari, coi rispettivi paragrafi che stabiliscono la forza del giuoco ed il suo relativo valore. — Milano, ed. Romeo Mangoni (tip. Emilio Civelli), 1880, in-16, pp. 90.

84. **Martelli** (Nicolò) (veggasi a *Fantani Pietro*).

85. **Moulidars** (de T.). — Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustrée des jeux et des divertissements de l'esprit et du corps, etc. Ouvrage orné de 750 belles gravures. — Paris, A la librairie illustrée (s. a.), in-4.

Da pp. 196, 228 tratta del biliardo.

86. **Peal** (veggasi a *Drayson*).

87. **Perelli** (G.). — Codice dei giuochi di società per cura di G. Perelli. — Milano, Cesare Cioffi (s. a.), in-16.

88. **Posonsy** . . . . . .

89. **Physiologie** (La) du billard par un amateur. — Paris, Ledoyen, 1860, in 12.

90. **Regole** dei giuochi, scacchi, dama, *bigliardo*. — Milano, tip. Verri (s. a.), in-16.

91. **Regole** dei vari giuochi che si eseguiscono sul bigliardo desunte dalla pratica comunemente seguita dai più abili dilettanti dei medesimi. Nuova

edizione. — Firenze, St. della Gazzetta di Firenze, 1865, in-16, pp. 40.

92. **Regole** e precetti per il giuoco del bigliardo. — Verona, tip. Bisesti, 1827, in-24, pp. 72.

93. **Resal** (H.). — Commentaire à la Théorie mathématique de Cariolis. — Paris.....

94. **Rivière** (A. de). — Traité populaire du jeux de billard. — Paris, Flammarion, 1891, in-12.

Con figure colorate.

95. **Struth** . . . . . .

96. **Taschenbuch** für Billardspieler enthaltend: eine Anweisung sämmtlicher Regeln, die zu richtiger Erlernung, dieses schönen und unterhaltenden Spiels nothwendig sind. Mit Kupfern. — Leipzig, in der Commerschen Buchhandlung, 1801, in-16, pp. 212 e 2 tav.

97. **Taschenbuch** für Billardspieler. — Wien, 1805.

98. **Teyssedre** (A.). — Théorie et regles du jeux de billard. — Paris, 1829, in-12 figur.

99. **Teyssedre** (A.). — La teoria del giuoco del bigliardo appoggiata alle leggi dell'urto dei corpi di A. Teyssedre, trad. di G. B. Margaroli. — Milano, Nervetti, 1830, in-12, con 1 tavola.

100. **Thropos** (Th. A. N.). — Der elegante Billardspieler. Gürndliche und praktische Anweisung zur

Meisterschaft im Billardspiel für Anfänger und Geübtere, für Liebhaber des Spiel und für Billardbesitzer unter besonderer. Ber cksichtigung der Carambole und Regel-Partie von Th. A. M. Thapos. — Colberg. C. F. Post'sche Buchhandlung, 1874.

101. **Trouville** (P.). — Das Billardspiel. 4. Aufl. — Harburg, Elkan, 1876, in-8.

Con figure.

102. **Vignaux.** — Le billard; théorie des effets; coups de séries; détermination du point de choc; quantité de billes; différence entre le point de choc et le point visé; angles de déviation; visé special des coups de finesse, etc. Préface de Desnar. — Paris, Delarue, 1889, in-8.

Con 232 figure.

DIZIONARIO

DELLE

VOCI USITATE NEL GIUOCO DEL BILIARDO

E

LORO SIGNIFICATO IN ITALIANO.

Acchitare *il pallino*, si dice quando invece della palla occorre tirare il pallino, acciocchè l'avversario il batta.

Acchitarsi. Voce del tutto francese usata dai giuocatori di biliardo, e significa mandare con la stecca la palla in un punto qualunque del biliardo, a piacere, acciocchè l'avversario la batta. Si fa generalmente a principio della partita da chi perde. *Acchitarsi* si usa in Toscana solo nel giuoco del *battifondo* o *alle buche*. Quando si giuoca ai *birilli* o a *carolina*, generalmente vien detto *mettersi*, che è espressione del tutto italiana.

Acchito, l'acchitarsi; e anche la posizione della palla o del pallino quando uno si è acchitato.

A destra della palla vedi a: *Quantità della palla.*

Attacco-attaccare è l'atto col quale si dà il colpo alla stecca con la propria palla per imprimerle una data velocità e una determinata direzione onde ottenere un determinato *effetto*. Gli *attacchi* con la stecca sono sette come descritti nel capitolo della *teoria degli effetti*.

Alto del biliardo. L'*alto* del biliardo è la parte che resta verso la *sponda* corta contro la quale si giuoca. Il *basso* del biliardo è la parte che resta verso la sponda corta dalla quale si giuoca.

Angolo. È lo spazio compreso tra due linee che si incontrano. Il punto d'incontro delle due linee dicesi *vertice* dell'angolo. Una linea verticale abbassata su una linea orizzontale forma un *angolo retto*. Gli angoli formati dalle quattro sponde del biliardo sono retti. Essi sono formati dai lati, detti *mattonelle* o *sponde*, i quali sono perpendicolari gli uni agli altri. L'*angolo ottuso* è più grande del *retto*; l'angolo *acuto*, minore del *retto*. Gli angoli si misurano sulla divergenza dei lati.

Angolo acuto vedi a: *Angolo.*

Angolo d'incidenza è quello formato dalla trajettoria del centro della palla e la *sponda* (*mattonella*) del biliardo.

Angolo di riflessione è quello formato dalla trajettoria del centro della palla e dalla *sponda* dalla quale la palla si allontana. L'*angolo di riflessione* è sempre eguale a quello *di incidenza*.

Angolo ottuso vedi a: *Angolo.*

Agolo retto vedi a: *Angolo.*

Appoggio (l') è il *rateau* dei francesi. Si compone di un'asta alla cui estremità havvi un rettangolo di legno lungo circa dieci centimetri ed alto quattro o cinque. Da un lato il rettangolo è scannellato. Nella scannellatura si fa percorrere il *lunghetto*, la *mezza-lunga* o la *lunga* quando si deve spingere la propria palla da un punto così lontano da non permettere l'uso regolare della *stecca* (v. fig. 3).

A sinistra vedi a: *Quantità di palla.*

Asse. Molti giuocatori chiamano *asse* la bisettrice degli angoli del biliardo.

Asse di rotazione è il diametro, tutti i punti del quale

hanno la stessa velocità del centro della palla in moto. Tale è la definizione data da Cariolis. Però, Vignaux, uno dei più celebri giuocatori di biliardo del nostro tempo, definisce l'*asse:* « la linea immaginaria, passante pel centro, intorno alla quale si

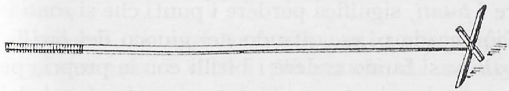


Fig. 3.

sviluppa la rotazione della palla. Tutte le molecole che la compongono girano su sè stesse, come il centro, mentre le altre molecole della palla descrivono circonferenze concentriche intorno a detto asse ».

Asta è la parte della stecca che è compresa tra il *girello di cuoio* e il *tallone*.

Attacco. *Punto di attacco* è il punto nel quale la stecca urta la palla con la quale si tira contro quella avversaria. L'*attacco* significa pure l'azione di spingere la propria palla contro quella dell'avversario e allora vale: *battere*.

Basso del biliardo è la parte del biliardo che resta verso la sponda corta dalla quale si giuoca.

Bastonare non significa toccare la palla ripetutamente col girello di cuoio della stecca; ma si dice quando, per effetto di una *steccaccia* o *stecca falsa*, la stecca scivola dall'appoggio della mano sinistra, e coll'asta della stecca si urta la palla o i birilli. Ciò capita specialmente ai giuocatori novelli e a coloro che vogliono tirare con la stecca, quando sarebbe opportuno tirare col lunghetto o con l'appoggio.

Battere. Dicesi *battere* per indicare colui al quale spetta di giuocare il colpo sulla palla dell'avversario. Questo significato della parola *battere* non muta e resta tanto quando si tira sulla palla *acchitata*, come allorchè si eseguisce un colpo di turno.

Bere *i punti*, significa perdere i punti che si sono fatti. Ciò accade p. es. quando nel giuoco dei *birilli* con *pallino* si fanno cadere i birilli con la propria palla; o quando questa va in buca, o salta fuori del biliardo, mentre l'avversaria o il pallino fanno i birilli.

Bilia. *Bilia* è la buca del biliardo. In molte parti d'Italia chiamansi francesemente « bilie » le palle con le quali si giuoca al biliardo. *Giuocare alle bilie* significa, perciò, giuocare *alle buche* e non *alle palle*.

Billarder toccare la propria palla due volte con la propria stecca per fare il colpo. Noi diciamo: « *Doppio colpo* ».

Bille coupé o *au coupé*, palla urtata con un colpo secco, violento, da un'altra palla che la sfiora e la spinge in una direzione che forma un angolo con la direzione della palla urtante. Questa maniera di colpire la palla avversaria noi l'addimandiamo: *fare il pelo; prendere* o *tirare di friso*.

Biliardo. Nome di giuoco a tutti noto, ed è una soda tavola quadrangolare più o meno bislunga, ben piana, perfettamente orizzontale, coperta di pannolano verde, ben cimato, ben teso, e sulla quale, con palle d'avorio spinte con stecche di legno, che in cima hanno un *girello di cuoio*, si fanno generalmente certi giuochi a partita. È fiancheggiata da sponde imbottite, dette mattonelle; e ad ogni angolo e nel mezzo alle mattonelle lunghe ci sono delle

buche da cui pende una tasca per ricevere le palle che i giuocatori vi gettano.

Le dimensioni del biliardo variano; ma le proporzioni sono pressochè costanti. Generalmente la lunghezza è il doppio della larghezza, misurata all'interno.

I biliardi che oggi sono più usati sono lunghi da m. 3,10 a 3,20, e sono i più grandi; da m. 2,50 a 2,70, e sono i più piccoli.

I biliardi grandi, quelli che raggiungono o sorpassano i tre metri, corrispondono meglio allo scopo fisico che si vuole ritrarre da questo passatempo e soddisfano di più i giuocatori abili, perchè permette a loro di meglio e con maggiore vigoria esplicare tutta l'abilità in questo giuoco; perchè il biliardo più è grande e più difficile è il giuoco; specialmente nelle partite a *carambola*.

I biliardi che sono fatti per i privati hanno una lunghezza media di m. 2,80, e sono, a giudizio mio, quelli che corrispondono meglio alle esigenze di tutti i giuochi e della maggior parte dei giuocatori.

Il biliardo deve essere collocato in un ambiente asciutto, perchè l'umidità ne danneggia il panno verde e la tavola, aumentando l'attrito delle palle e rendendo impossibile o quasi un giuoco regolare.

Il biliardo deve essere livellato per assicurarsi che il suo piano sia perfettamente orizzontale.

La tavola del biliardo, detta usualmente *il piano*, nei biliardi antichi è formata quasi sempre da due o più grandi asse di quercia ben levigate; nei biliardi di fattura recente il *piano* è invece formato da una sola lastra di marmo o di ardesia, la quale è da preferirsi.

Per ottenere che il piano del biliardo sia perfettamente orizzontale, ho detto più avanti che bisogna livellarlo con un livello a bolla d'aria. L'operazione è lunga, è noiosa ed è difficile a cagione della pesantezza del biliardo stesso. Per semplificare l'operazione della livellazione del biliardo, questo dovrebbe essere sostenuto da gambe a vite, come è indicato nella figura 4, qui unita. Infilando un manubrio o una leva qualsiasi nei buchi *a*, per far gi-

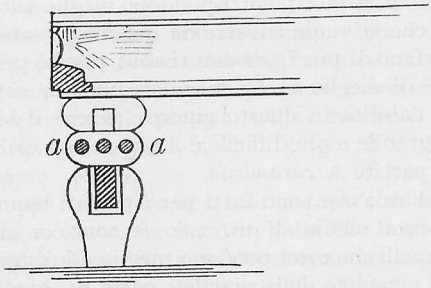


Fig. 4.

rare la parte mobile delle gambe, si potrebbe facilmente ottenere una livellazione perfetta, senza alcun preparativo sul pavimento, come ora spesso accade di fare.

Per mantenere netto dalla polvere il piano del biliardo, ho veduto alcuni biliardi con o senza buche, i quali avevano al disotto degli angoli, formati dalle mattonelle, uno spacco lungo circa venti centimetri ed alto tre o quattro.

I biliardi francesi differiscono ben poco o nulla

da quelli italiani. Come è raro trovare in Italia un biliardo senza buche, così in Francia non è comune il biliardo con buche. Questa la differenza maggiore e quasi direi l'essenziale.

Biliardiere vedi a: *Biscazziere.*

Birilli, detti pure *ometti*, sono pezzi di avorio o di osso variamente torniti a forma tronco-conica, di circa un centimetro di diametro alla base e di sei o sette centimetri di altezza. I birilli si dispongono in forma di croce nel mezzo del biliardo e sono cinque.

Uno, quello che generalmente è un poco più lungo, si colloca nel mezzo, al punto d'incontro delle quattro bisettrici degli angoli del biliardo e gli altri quattro a destra e a sinistra, di là e di qua del birillo centrale, ma sulle verticali inalzate dal mezzo delle quattro mattonelle. I birilli laterali devono distare da quello centrale di una quantità eguale al diametro delle palle. In tutti i biliardi la posizione di ciascun birillo deve essere segnata da piccoli dischi bianchi incollati sul panno (fig. 5).

Nel giuoco della *bazzica* generalmente si usano birilli di legno alti quattro centimetri.

Biscazziere chiamasi colui che tiene il biliardo o che è incaricato di ritirare le *poste*, o *messe*, dai giuocatori, se la partita è a scommessa o interessata; di marcare i punti guadagnati o persi dai giuocatori ; di mettere a posto palle e birilli, quando vengono spostati o gettati giù da chi giuoca; pagare ai vincitori le quote vinte; dirigere, insomma, il giuoco in tutte le sue parti.

Blocco (in francese: *bloquer une bille*), dicesi quando

con un colpo diretto della propria palla gettasi in una *bilia* (buca) quella dell'avversario.

Il blocco è *obliquo o diretto*. Obliquo, quando si manda in buca la palla avversaria facendole formare un angolo con la direzione della palla propria; diretto, quando la palla avversa va in buca sul prolungamento dell'asse della palla che l'ha urtata.

Blocco a battere è un blocco obliquo, di traverso, nel quale è necessario che la palla di chi batte,

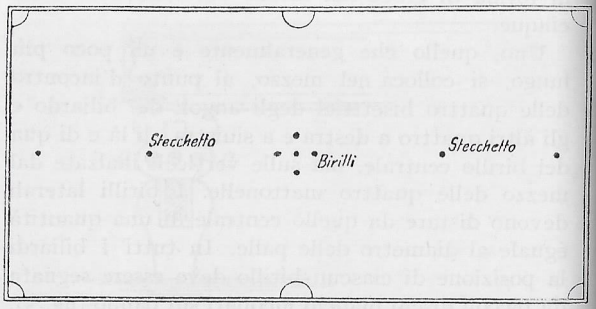


Fig. 5.

dopo avere urtato la palla avversaria, tocchi la sponda lunga per fermarsi verso la sponda corta.

Blouser (se) mandare la propria palla in buca. In italiano si dice *perdersi* o *andare in buca con la propria*.

Bricole (jouer en) mandare su una mattonella prima di toccare la palla avversaria. Noi diciamo *tirare di calcio, di mattonella, di sponda*, ecc.

But, è il mezzo cerchio segnato sopra i biliardi francesi dalla parte del quartiere, nel quale deve es-

sere collocata la palla che batte nel cominciare il giuoco di carambola.

Calcio vedi a: *Tallone.*

Calcio (tirare di) veggasi a: *Tirare ad una palla.*

Cadette, stecca lunga e larga che si adopera per i colpi lontani dalla mattonella. Noi la chiamiamo: *lunghetto.* Vedi a: *Stecca.*

Carambolare (dal francese *caramboler, carambolage*). Significa colpire con la propria palla con un sol colpo, e successivamente, due altre palle. Noi diciamo *far carambola.*

Carambolo. Così dicesi nel giuoco della *carolina* il battere con la propria palla una delle palle, che sono sul biliardo, in modo che poi ne vada a toccare un'altra.

Carolina. Giuoco che si fa sul biliardo con cinque palle, delle quali una rossa, una turchina e una gialla, che al principio del giuoco si accomodano sulla tavola; le altre due, bianche, toccano una per ciascuno ai giuocatori. Il giuoco va a' 48 punti, o a più, secondo le usanze, e consiste nel far caramboli e bilie, cioè buche.

Casino (in francese: *casin*) vedi a: *Pallino.*

Castigo veggasi a: *Penitenza.*

Centro è il punto egualmente distante da tutti i punti della superficie sferica della palla. Il centro della palla non può essere toccato realmente, a meno di spezzare la palla. Per centro della palla s'intende, nel giuoco del biliardo, il centro del circolo proiettato dalla palla sull'occhio del giuocatore.

Cestino è un recipiente di vimini, a collo ristretto, destinato a ricevere le ventiquattro palline con il numero progressivo da uno a ventiquattro.

Le *palline* col numero servono ad indicare il turno dei giuocatori e a decidere con la sorte tutte le circostanze controverse o da determinarsi nel giuoco.

Chouette (faire la). Giuocare da solo contro un campo composto da due coppie di giuocatori. Colui che fa *chouette* fa due colpi di seguito, mentre ciascuno degli avversari non ne tira che uno. Nel giuoco italiano non si usa fare la *chouette*.

Coller une bille. Mandare la palla a fermarsi contro una mattonella. Noi diciamo comunemente *essere collati;* ma è meglio dire *essere attaccati*.

Colpi. I colpi della stecca sono quattro: l'*allungato*, il *secco*, il *trattenuto* e l'*ordinario*, come sono descritti al capitolo sulla *Teoria degli effetti*.

Colpo di calcio, vedi a: *Calcio* e *Tallone*.

Colpo doppio. Quando, nel fare il colpo, si tocca involontariamente la palla e ci si affretta ad assestarle un secondo colpo più forte e più preciso. I francesi chiamano quest'azione « *Billarder* ».

Colpo *lungo* o *allungato* serve per far percorrere alla propria palla uno spazio maggiore. In italiano s'ha da dire: *Colpo di seguito*.

Colpo ordinario, quando si colpisce la propria palla al centro, o questa urta l'avversaria in pieno. Un colpo dal quale non si deve ottenere un effetto speciale.

Colpo secco si applica per ottenere un effetto da palla a palla.

Colpo semplice o *naturale*, i francesi dicono quel colpo per mezzo del quale si può fare carambola senza toccare prima la mattonella.

Colpo *sopra* o *in testa* (fig. 6), è il colpo di *massé* dei *francesi*. Noi diciamo *colpo* di *martello* ed ha per

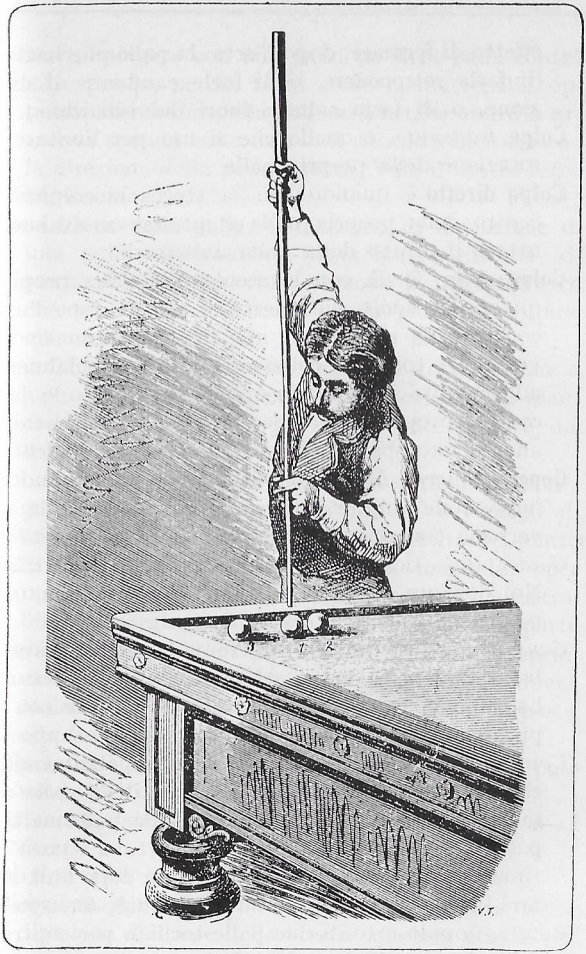


Fig. 6.

effetto di fermare, dopo l'urto, la palla che batte o di farla retrocedere, o di farle cambiare di direzione, o di farla saltare fuori dal biliardo.

Colpo *trattenuto*, è quello che si usa per limitare la rotazione della propria palla.

Colpo diretto è quando con la stecca si colpisce il centro della propria palla e questa va col suo a urtare il centro della palla avversaria.

Colpo sotto, si dà con la stecca alla palla propria, quando si vuole che questa si arresti dopo l'urto con la palla avversaria, alla quale imprime molta velocità e forza. Il colpo sotto serve specialmente ad impedire il rimpallo o a fare i birilli o le bilie con la propria palla, se dopo l'urto percorresse ancora uno spazio. Veggasi: *Teoria degli effetti*.

Coperto, dicesi allorchè i birilli o il pallino rendono impossibile colpire con la propria palla quella avversaria con un colpo diretto e si dice *impallato*.

Corder (se), ridurre la propria palla nel *quartiere*. Noi diciamo, come nel giuoco della carolina, *tornare* o *avere tutte le palle* in casa.

Coup de bas (donner le), ridurre, nel giuoco di carambola, due palle nel quartiere quando l'avversario ha palla in mano, per costringerlo a tirare con la propria palla, toccando prima la sponda opposta.

Coup dur, colpo verticale dato da una palla ad altra che tocchi mattonella. La direzione della palla urtante deve essere perpendicolare alla mattonella e passare pel centro della palla da urtarsi. Quest'ultima resterà ferma, mentre la prima dopo l'urto rifarà la linea percorsa. Vale il nostro *colpo di rimpallo*.

Contre, doppio urto di due palle tornate per contraccolpo l'una sull'altra. Noi diciamo: *rimpallo*.

Croiser, spingere con una palla un'altra palla contro una sponda, perchè torni verso la mattonella opposta, mentre la palla che avrà urtato andrà a urtare la sponda adiacente e di ritorno s'incrocia con la direzione della palla urtata. Vale il nostro *colpo di rovescio*.

Deviazione della palla. Il massimo di deviazione di una palla teoricamente dovrebbe verificarsi allorchè il *punto d'incontro* si trova a metà dell'arco che si estende dal centro della palla da colpirsi alla superficie esposta al *colpo di finezza*.

Cariolis calcola questo massimo di deviazione a 33°; ciò che difficilmente si può constatare mancando nel calcolo il più importante fattore del colpo naturale.

Nella pratica la deviazione si ottiene a tutti i gradi in conseguenza della natura del colpo di stecca, come dice Vignaux, e della scelta del punto di attacco o d'incontro. Vignaux conclude: « per mandare, dopo l'urto, la palla a destra o a sinistra, bisogna scegliere il punto d'incontro dalla parte dalla quale si vuol fare andare la palla propria, cioè quello di *attacco*; e la palla urtata dovrà andare più o meno lontano dalla parte opposta alla deviazione della palla che l'ha colpita ».

Diametro è la linea retta che traversa la palla passando pel centro. È doppio del raggio.

Di calcio, *tallone* vedi a: *Quantità della palla;* e a: *Girello.*

Di fino vedi a: *Quantità della palla.*

Direzione della palla è sempre determinata dalla direzione dell'asse della stecca, qualora non si tiri

un effetto o *di giro*, come dicono i Toscani. Vedi a: *Quantità della palla.*

La palla contro cui si tira si muove in conseguenza dell'urto ricevuto.

La palla urtata si allontana seguendo la retta che unisce il punto d'incontro con il suo proprio centro. Il punto d'incontro e il centro sono dunque i punti che determinano la *traiettoria* della palla urtata, la quale percorrerà il suo cammino con maggiore velocità e forza quanto più il punto d'incontro si troverà vicino alla linea del centro; cioè, quanto più la palla avversaria fu colpita *in pieno.*

Di ritorno, quando una palla dopo aver toccato la palla avversaria torna verso la parte da cui fu battuta. Questo colpo si dice pure: *a retrocedere.*

Doppio colpo vedi a: *Colpo doppio.*

Doubler le billard, quando con un colpo solo si fa percorrere a una palla due volte la lunghezza del biliardo. Noi diciamo *raddoppiare la palla.*

Doubler une bille, far sì che una palla, dopo averne urtata un'altra, tocchi una mattonella e venga a fermarsi contro la sponda opposta. Oppure, far sì che una palla tocchi una sponda e venga poi a cadere in una buca opposta alla mattonella toccata. Noi diciamo *tirare una palla* di *raddoppio* o di *rovescio.*

Doublé o *doublet,* dicesi della palla che cade in una buca dopo aver toccato la sponda opposta alla buca fatta. Vale *raddoppio.*

Droite (bille) palla che si trova sulla medesima retta con altre palle. Noi diciamo *palla dritta.*

Effetto (dare l'), vale *dare il giro*. Veggasi: a *Girello* e al capitolo sulla *Teoria degli effetti*.

Equilibrio *della stecca* vedi a: *Impugnare la stecca*.

Faucher. È l'azione di spostare la stecca tirando il colpo di guisa che la stecca non segue più la direzione che aveva il suo asse mirando il colpo. Vale *steccare*.

Fausse queue (faire), vale fare *steccaccia, stecca falsa*.

Friso (di) vedi a: *Quantità di palla*.

Filotto, indica l'abbattimento dei tre birilli che si trovano sulla stessa linea, tanto su quella che divide il biliardo nel senso longitudinale quanto su quella che lo divide trasversalmente.

Ganascino (tirare il) significa tirare con forza la propria palla perchè batta nell'angolo sopra la imboccatura delle buche e torni indietro.

Girello, chiamasi il disco di cuoio incollato sulla punta della stecca, e si compone di due parti. Una, di un dischetto di cuoio dello spessore di due millimetri circa, incollato fortemente sulla cima della stecca; l'altra, di altro disco di cuoio piano o convesso incollato sul precedente e che serve per colpire la palla; si chiama più particolarmente *cuoio*. Fu ideato dal Mingaud e serve specialmente per ottenere gli effetti nel giuoco del biliardo. I francesi lo chiamano *procédé* e devesi al *girello* il grande sviluppo e la perfezione odierna del giuoco del biliardo. Il *girello* di cuoio, che guarnisce la punta della stecca, deve essere sufficientemente grosso (*spesso*) e leggermente convesso (alla francese). Ad ogni colpo tirato deve essere plasmato di *gesso*.

Il *gesso* risparmia molte *stecche* false, aumen-

tando l'aderenza del girello alla palla, ciò che permette d'imprimere a questa, se colpita in pieno, un movimento di rotazione, che si chiama *effetto*, ovvero *giro*, da cui *dare l'effetto* o *dare il giro*.

Se, nell'eseguire il colpo, il girello non fosse plasmato di gesso, scivolerebbe sulla palla, la quale non girerebbe su se stessa e quindi verrebbe a mancare l'*effetto* o il *giro*.

Il girello dà molta elasticità al colpo, perchè schiacciandosi al momento dell'urto, aumenta la superficie di contatto della stecca con la palla. Da convesso che era prima dell'urto, il girello si concava nell'urto e meglio spinge e dirige la palla verso il punto mirato. Se il girello di cuoio è tagliato a superficie inclinata o piana, dicesi all'italiana; se è convesso alla francese.

Girone, è il rinquarto di cinque sponde per effettuare un dato tiro.

Incontro, è generalmente l'urto di due palle in moto. *Punto d'incontro*, dicesi quel punto della superficie delle due palle sul quale accade l'urto.

In pieno, vale *palla piena* e dicesi quando una palla colpisce l'altra al suo centro. Veggasi a: *Quantità di palla*.

Impallato, *impallarsi;* vale: *coperto*. Lo dicono i giuocatori di biliardo quando tra la palla propria e quella dell'avversario ci sono i birilli, o un'altra palla, o il pallino, per modo che non la può battere direttamente e bisogna che tiri di calcio o mediante un effetto.

Impugnare la stecca. La stecca viene impugnata naturalmente con la mano destra, la quale le dà moto. La stecca dev'essere tenuta con *dolcezza*,

cioè sufficientemente stretta, perchè non scorra nella mano, mentre viene colpita la palla. La mano destra deve trovarsi a circa tre quarti dalla punta; a un quarto circa del tallone.

Fig. 7.

Così impugnata, la stecca si aggiusta nella mano per l'equilibrio, di guisa che ne risulti facile il maneggio anche con un semplice movimento di avambraccio (fig. 7).

Linea di mira (la), è l'atto primo e più importante di un giuocatore in azione, perchè è dalla linea di mira che dipende essenzialmente la riescita del colpo. La direzione dell'asse della stecca determina la linea che percorrerà la palla e che dicesi *traiettoria*. Vedi a: *Traiettoria*.

Lunga (la) vedi a: *Stecca*.

Lunghetto (il) vedi a: *Stecca*.

Mano destra vedi a: *Impugnare la stecca*.

Mano sinistra. La funzione della mano sinistra (vedi a: *posizione del giuocatore*) è quella di dirigere la stecca. La posizione della mano sinistra, secondo Vignaux, deve essere la seguente. « Distendete la palma della mano sinistra sul tappeto. Poi, mantenendo rigide le dita cercate di ravvicinare le punte delle dita, piegando la piccola articolazione solamente. In tal guisa, le dita vengono a formare un angolo quasi retto con la palma della mano, che sola con le punte delle dita riposerà sul tappeto.

Nello stesso tempo, si alza il pollice quanto più si può, aprendolo. Nella concavità formata dal pollice con il palmo della mano si fa scorrere la stecca.

Quando la palla, che si deve battere con la stecca, è vicina a *mattonella*, la stecca si può farla scorrere tra l'indice e il medio, oppure tra il pollice e l'indice incrociati o tra il medio e l'anulare, tenendo appoggiata la mano sulla sponda del biliardo (figura 8).

Ciò i francesi dicono *boucler la queue*.

Masse. I francesi chiamano *masse* il *tallone* della stecc . Veggasi a: *Tallone*.

Massé è il nostro *colpo di martello.*

Masser, uno dei setti attacchi con la stecca. Noi diciamo *dare il colpo a martello.*

Manque de touche. Non prendere alcuna palla con la sua; mancare la palla colla quale si è tirato. Noi diciamo: *non pigliare* ovvero *mancare la palla.*

Mattonella. L'imbottitura di ciascuna delle quattro sponde che orlano la tavola su cui si giuoca a biliardo; mentre la sponda è, più propriamente, la parte esterna di legno dei fianchi del biliardo. Però

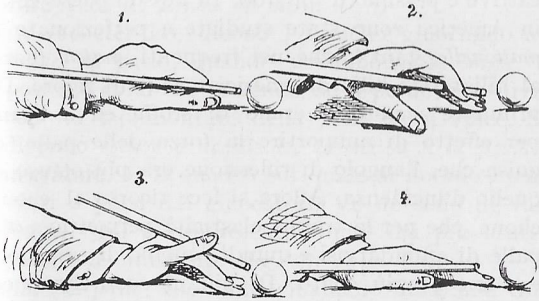


Fig. 8.

le due parole si usano indifferentemente per indicare i fianchi imbottiti del biliardo stesso. Le sponde più lunghe diconsi *mattonelle lunghe; mattonelle corte* le due sponde brevi. Le *sponde lunghe* dei biliardi italiani hanno alla loro metà una *bilia,* o *buca. Tirare di mattonella* vale: tirare di rimbalzo, indirettamente; cioè: colpire la palla dell'avversario con la propria, dopo che questa ha toc-

cato una *mattonella*. Tale metodo di colpire si chiama pure di *ritorno;* ma simile parola si usa specialmente per distinguere i birilli che una palla abbatte dopo aver toccato una sponda.

Le *mattonelle* sono della più grande importanza nel giuoco del biliardo. *Buon biliardo* significa essenzialmente che le *mattonelle* sono perfette, perchè d esse dipende la riuscita della maggior parte dei colpi. Se non sono sufficientemente elastiche; se *rendono* troppo, o troppo poco; o se non rendono in modo costante, uniforme, le mattonelle sono cattive e pessimo il biliardo. In nessun paese come in America sono state studiate e perfezionate le *mattonelle;* tant'è, che nei frequenti *match* (gare) al biliardo, i biliardi americani sono di rigore. Da prima le *mattonelle* erano di stoffa ed avevano per effetto di ammortire la forza delle palle, di guisa che, l'angolo di riflessione era più ottuso di quello d'incidenza. Allora si fece ricorso al caoutchouc, che per la troppa elasticità permetteva alle palle di affondarvisi e quindi l'angolo di riflessione era ancor più acuto. Di più, il caoutchouc col freddo s'induriva al pari della gutte, ed era necessario fabbricare le mattonelle con un tubo interno nel quale si faceva scorrere l'acqua calda. Nel 1850 si provò di costruire le *mattonelle* con parecchi strati di panno sovrapposti, ciò che faceva rimbalzare di troppo la palla. Nel 1855 si applicarono nuove *mattonelle* risultanti da vari strati, alternati, di caoutchouc, di panno e di cuoio. Le migliori *mattonelle* adoperate oggi sono quelle americane « *Monarch Cushion* » le quali dànno una regolarità di giuoco meravigliosa.

Messa, è la posta, la scommessa, il premio che deve pagare colui che perde a quello che vince. Dicesi *buona messa*, invece, quando dopo tirato il colpo, le palle restano disposte in modo vantaggioso per colui che deve fare il colpo. *Dare buona messa*, significa disporre le palle in modo vantaggioso per colui che deve battere.

Mettersi veggasi a: *Acchitarsi.*

Mezzo-calcio e

Mezza-lunga (la), vedi a: *Stecca.*

Mira vedi a: *Linea di mira.*

Mirare vedi a: *Linea di mira.*

Mise (acheter la), dicono i francesi giuocando alla *poule* (la gara), quando si rimborsa la *mise* (la posta) a colui che la vende, se si perde; e si divide con lui l'ammontare della *poule* se si vince. Noi diciamo *cedere o acquistare la messa o la posta.*

Numeratore. È il quadro sul quale si notano i punti vinti o persi dai giuocatori. Ve ne sono di varie foggie. Qui è rappresentato uno dei più usati a pallottole numerate (fig. 9).

Palla. La palla, che molti chiamano bilia, alla francese (le *bilie*, in italiano, sono le buche del biliardo), sono ordinariamente di avorio di elefante, o di ippopotamo. Esse devono essere perfettamente sferiche e, per quanto è possibile, omogenee, senza scheggie e senza buchi, completamente liscie.

Le palle di *celluloide* non valgono gran cosa; nè con quelle si possono ottenere gli effetti, che facilmente si hanno con le palle d'avorio.

La grossezza delle palle varia a seconda dei giuochi pei quali sono destinate. Le palle pel giuoco

co' *birilli* sono generalmente più grandi di quelle che si usano per la *carambola*.

Il peso della palla deve stare tra 180 e 210

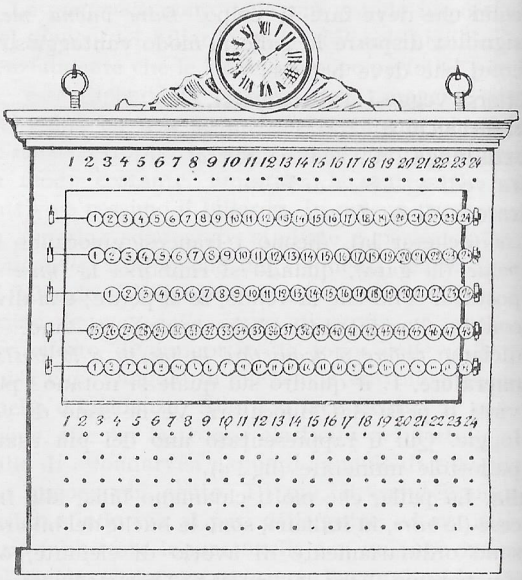


Fig. 9.

grammi. Ciascuna delle palle per il giuoco della *carambola* non deve sorpassare i 200 grammi.

Il peso delle palle influisce grandemente sul giuoco. Se la palla è leggera, si potrà ottenere

maggiore *effetto* nel colpo; mentre le più pesanti danno un giuoco più naturale, più diretto e più costante.

Il diametro delle palle sta tra 6 e 8 centimetri, Quelle che si aggirano su 6 centimetri di diametro sono da preferirsi. Dovendo acquistare palle nuove, sarà bene di sceglierle un po' grosse per poterle fare ritornire quando saranno usate o un po guaste.

Per evitare errori o confusione nei giuochi con due palle bianche se ne sceglie una leggermente segnata.

Palla in mano. Questa frase serve ad indicare la *palla* di colui che batte. *Avere la palla in mano* è sempre di vantaggio potendosi scegliere il punto più conveniente per *battere* la palla dell'avversario.

Palline vedi a: *Cestino.*

Pallino o *casino* è la piccola palla d'avorio di 4 a 5 centimetri di diametro, che fa parte del giuoco dei *birilli* (pallino) o del *casino* (casino), detto dai francesi *casin.*

Parabola, nel biliardo si chiama quella curva che si fa descrivere ad una palla per evitare un ostacolo o per dare maggior effetto al colpo.

Parallele sono le rette tracciate sullo stesso piano e che prolungate all'infinito non s'incontrano mai, e perciò non possono mai formare un angolo.

Partitone *co' birilli* e con *le palle* si ottiene buttando giù con la palla avversaria o col pallino tutti i birilli. Partitone con le palle si ha quando le due palle e il pallino vanno in buca, oppure due palle in buca e il pallino fuori del biliardo.

Penitenza (mettere una palla in) significa collocarla sul

punto che è alla metà e vicino alla mattonella corta contro la quale si giuoca. In Toscana dicono: *castigo*.

Perdersi, significa andare in buca con la propria palla.

Perdita di forza (la) della palla che attacca e la sua velocità vengono modificate e diminuite dall'ostacolo che oppone la palla da colpire; la quale, a sua volta, si avvantaggia in proporzioni determinate di questa perdita. Sicchè, più perde di velocità e di forza la palla che urta, più ne raccoglierà la palla inerte, quella urtata. Più la palla inerte sarà colpita *in pieno*, più grande sarà la forza in essa traslata, e se verrà urtata perfettamente *in pieno*, la palla urtante passerà a quella cozzata tutta la sua forza impulsiva.

Nei colpi di *finezza* la perdita di forza è quasi nulla, e minima sarà quella trasmessa alla palla inerte.

Perdre (se), andare in buca con la propria palla. Noi diciamo: *bere i punti* o *perdersi*, a seconda del giuoco.

Piano, è una superficie supposta illimitata e senza spessore di cui tutti i punti possono essere uniti due a due con linee rette comprese sullo stesso piano. Vedi a: *Biliardo*.

Piazzarsi. *Collocarsi*. Vedi a: *Acchitare*.

Porta stecche, è uno dei vari strumenti che completano l'ammobiliamento di una sala da giuoco di biliardo e serve a sopportare e a tenere in ordine le stecche con le quali non si giuoca (fig. 10).

Posizione della stecca:

BB': piano del biliardo,

P: palla,

C: stecca,

AC, A'C, A''C, A'''C: assi delle differenti posizioni occupate dalla stecca *SS'*,

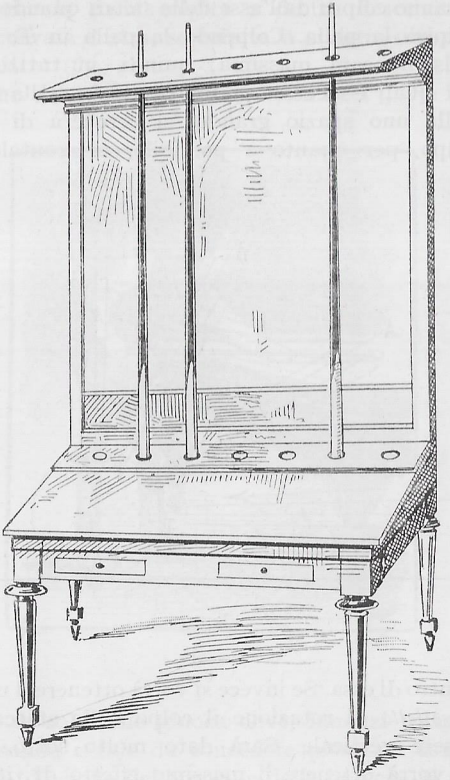


Fig. 10.

T, T', T'', T''' punto di attacco, cioè, quelli che saranno colpiti dall'asse della stecca quando questa colpirà la palla. Colpendo la palla in T, la propulsione sarà massima; quindi, in tutti i colpi nei quali è necessario far percorrere alla propria palla uno spazio grande, si cercherà di dare il colpo, per quanto è possibile, orizzontale e al

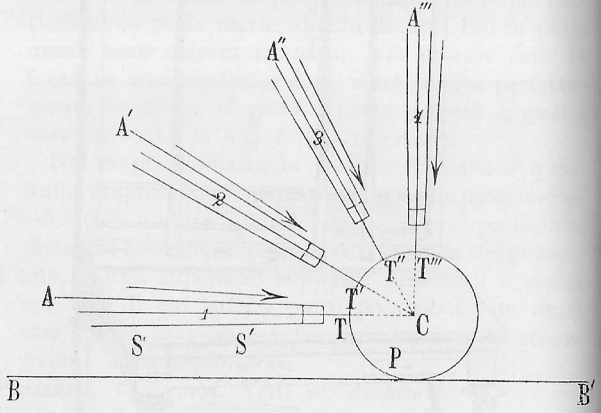


Fig. 11.

centro di essa. Se invece si vorrà ottenere il massimo di *effetto* di rotazione il colpo della stecca dovrà essere verticale. Sarà dato molto sotto quando si vorrà ottenere il massimo effetto di ritorno.

Se i punti T' e T'' invece di essere sullo stesso piano di T e di T''' fossero su altro piano verticale, e cioè più a destra o più a sinistra del piano

verticale, passante per *T' T'''*, si avrebbe per *effetto* che la palla colpita a destra descriverebbe una curva a destra; se colpita a sinistra una curva a sinistra (fig. 11).

Posizione del giuocatore (figg. 7, 12 e 13). La posi-

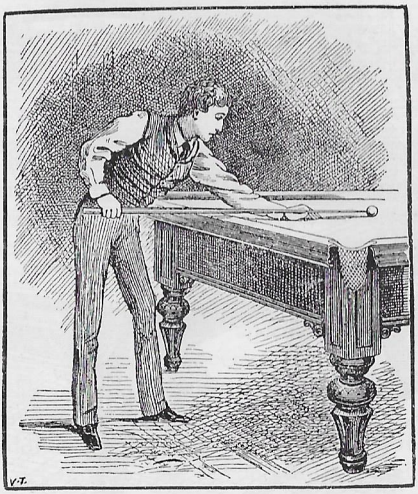


Fig. 12.

zione di colui che giuoca deve, innanzi tutto, essere solida e tale da concedere piena ed assoluta libertà d'azione del tronco e delle braccia. Il piede sinistro un po' avanti al destro; il corpo ben profilato e a sinistra del prolungamento della linea tirata tra le due palle; cioè, da quella che si deve

colpire a quella con la quale si tira; di guisa, che la stecca ne sia il naturale prolungamento.

La rigidezza nuoce alla riescita del colpo.

La mano sinistra appoggiata sul piano del bi-

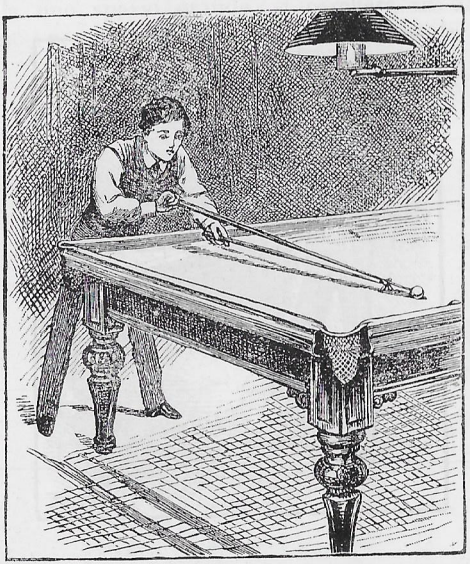


Fig. 13.

liardo o sulle sponde del medesimo, dista da 15 a 30 centimetri dalla palla con la quale si giuoca, serve di appoggio e di guida alla stecca (vedi a: *Mano sinistra*, fig. 8). La distanza della sinistra dalle palle viene, però, meglio determinata dall'in-

dole del colpo che s'ha da tirare. Più la mano sarà vicina alla palla, più sicuro e più preciso riescirà il colpo; più ne sarà lontana, maggiore sarà la forza di propulsione, lo slancio impresso alla palla; poichè si ha come assioma del giuoco del biliardo che: *quanto si guadagna in forza si perde in precisione* e viceversa.

Nel tirare il colpo si abbia cura che il girello non sorpassi la mano sinistra di più che due o tre dita, e di ben mirare, come si farebbe nello sparo di fucile contro un bersaglio segnato. La linea di mira nel bersaglio deve partire dal punto che si vuol colpire sulla palla avversa, passare pel centro immaginario della palla propria e per il piano passante per l'asse della stecca giungere all'occhio del giuocatore, restando sempre sullo stesso piano verticale.

La *stecca falsa* si ha specialmente quando si guarda solo la palla avversaria.

Posta, vale *messa, scommessa;* quota che arrischia ciascun giuocatore. Vedi a: *Messa.*

Punti addimandansi quei segni che si trovano sul piano del biliardo per il collocamento dei birilli e delle palle.

Punto d'incontro delle palle. A cagione della sfericità loro, il punto d'incontro, o di urto, delle palle è sempre alla metà della loro altezza; vale a dire, nel mezzo dell'equatore delle due sfere; o, meglio ancora, sul cerchio massimo delle palle, guardate verticalmente.

Per ottenere un determinato giuoco bisogna perciò cambiare il *punto d'attacco,* che si ottiene al-

zando o abbassando la stecca nel piano verticale secondo le regole determinate dall'esperienza.

Attaccando la palla con la stecca nel centro *O* (fig. 14), o nella parte superiore *acb*, nei punti $^1/_4$, $^1/_2$, $^3/_4$, a seconda dei casi, se ne aumenta la velocità, la quale va gradatamente diminuendo dopo l'urto, se la propria palla fu attaccata nella parte inferiore della palla *adb*.

Il *punto d'attacco* si usa più specialmente per ot-

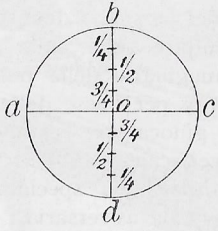


Fig. 14.

tenere un *effetto* subordinato al *punto d'incontro*. Se l'attacco fu buono sono tutti i rapporti, e cioè come *direzione*, *forza*, *attacco*, la riescita del colpo è sicura se fu bene scelto *il punto d'incontro*, che è la causa determinante di ogni ulteriore direzione delle palle. Vedi a: *Quantità di palla*.

Quantità di palla. Per *quantità di palla* s'intende la determinazione del punto preciso in cui dovrà essere colpita la palla con la quale si giuoca. Si dice *prendere in pieno*, o semplicemente in pieno, quando si attacca al *centro* la propria palla e si

colpisce al centro quella contro la quale si giuoca; *attaccare* di tre quarti, di metà o mezzo pieno, o di un quarto a destra o a sinistra, quando si colpisce nei punti $^3/_4$, $^1/_2$, $^1/_4$ della palla a destra o sinistra. Prendere il *frisio* o con *finezza*, si dice quando si colpisce, sfiorandola, la palla avversa nei punti *D* o *D'* (fig. 15).

Nell'applicazione, la teoria della quantità della palla da attaccare o da colpire è difficilissima e solo i provetti giuocatori finiscono per possederla.

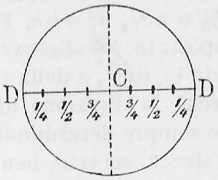


Fig. 15.

Gli effetti della quantità di palla attaccata nella pratica sono della massima importanza. La palla attaccata fuori del centro non percorre dopo l'urto o nel ritorno la stessa trajettoria percorsa nell'andata, e con la palla urtata o con la mattonella forma un angolo ben differente da quello che avrebbe formato se fosse stata attaccata al centro. Così attaccando la palla a destra dopo l'urto contro la palla avversa o contro la mattonella, la palla attaccata percorrerà una trajettoria verso destra; e verso sinistra, se fu attaccata dalla parte sinistra.

Questa deviazione sarà determinata dal punto

d'attacco e sarà più pronunciata quanto più il colpo della stecca fu dato lontano dal centro sull'equatore della sfera.

Il punto d'incontro da scegliersi sulla palla contro la quale si giuoca ha pure le sue regole fisse.

Se l'asse della stecca sarà il prolungamento della retta che congiunge i due centri delle palle il colpo che ne dovrà risultare sarà *in pieno* e quindi, nel *colpo diretto*, la palla attaccata dovrà seguire la traiettoria percorsa dalla palla colpita fino al *rimpallo*.

Quando invece si vuole colpire la palla avversaria a $^1/_4$, a $^1/_2$ o a $^3/_4$ *di friso*, l'asse della stecca dovrà essere spostato *parallelamente* alla linea direttrice di $^1/_4$, di $^1/_2$, di $^3/_4$ o della totalità del raggio della palla, perchè la direzione della traiettoria di una palla viene sempre determinata dalla direzione dell'asse della stecca, eccetto, ben inteso, nei colpi di *effetto* o *di giro*.

Le voci usate per indicare la quantità di palla sono:

Palla piena;

Mezza palla; $^1/_3$, $^1/_4$, $^1/_5$ di palla.

Per indicare una parte di palla inferiore ad un quinto di essa, si dice:

Palla fine, finissima, di friso o *di pelo.*

Quartiere, serve a indicare la parte del biliardo dalla quale si incomincia la partita, ed è segnato da una retta perpendicolare alle *mattonelle* lunghe. Questa linea *bb*, è il limite massimo oltre il quale il giuocatore che attacca non può collocare la sua palla. In Toscana si dice *stare in casa* (fig. 16).

Queuter, sinonimo del francese *billarder*.

Raccroc, punti fatti senza essere stati preveduti; fatti *per caso*.

Raddoppiare *una, due, tre volte*. Vale tirare il raddoppio semplice, o di due, di tre mattonelle.

Raddoppio. Quel tiro, pel quale facendo battere la palla dell'avversario nella mattonella corta di faccia a chi tira, si fanno o i birilli, o il pallino, o la bilia

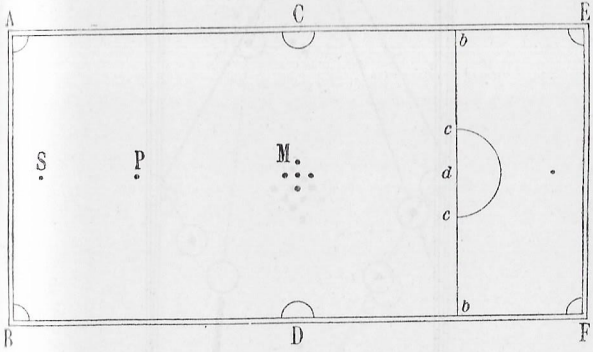


Fig. 16.

(buca), ritornando essa palla all'ingiù per angolo acuto senza battere in altre mattonelle.

Il raddoppio è semplice (fig. 17) o di due o di tre mattonelle, a seconda se la palla, che batte, ha urtato in due o tre mattonelle prima di fare il raddoppio con la palla avversaria.

Raggio è la linea retta immaginaria che partendosi dal centro della palla si prolunga sino all'incontro di un punto qualunque della superficie sferica della medesima.

Rastrelliera veggasi a: *Porta stecche.*
Rateau vedi a: *Appoggio.*
Rendere *la palla* si dice quando le mattonelle sono

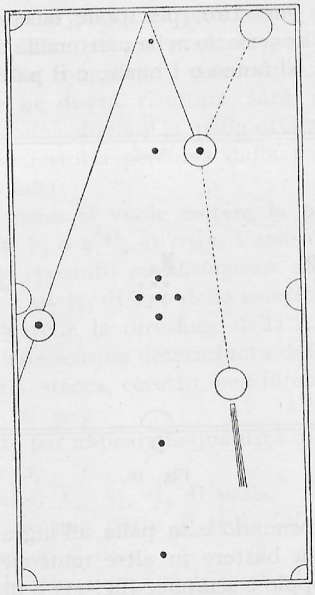


Fig. 17.

sufficientemente elastiche da respingere la palla che le ha urtate. Si dice che un biliardo *rende bene* quando le sue sponde sono molte elastiche e rendono con precisione, cioè che nella ripulsione fanno man-

tenere alle palle l'eguaglianza tra angolo di incidenza e quello di riflessione.

Rimpallo quando nel fare le palle il loro corso, bat-

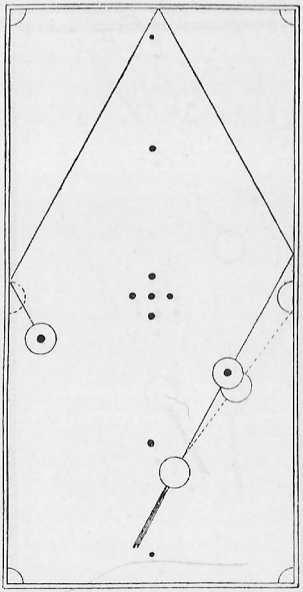


Fig. 18.

tuta la palla dell'avversario, si rincontrano un'altra volta ribattendosi insieme, e stornando così il giuoco che erano per fare.

Rinquarto. Il colpo di *rinquarto* o di *giro* è quel tiro

nel quale la palla dell'un avversario, battuta dall'altra, dopo avere urtato in tre mattonelle va poi a trovare i birilli o il pallino, e fa più o meno punti (fig. 18).

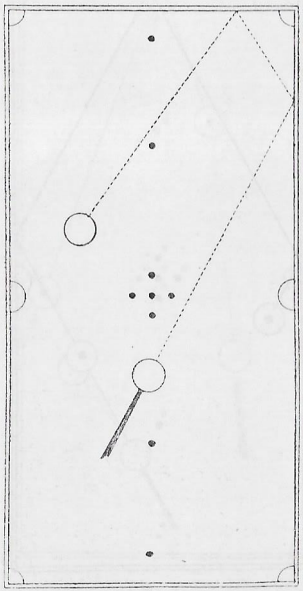


Fig. 19.

Rinterzo è quel tiro, dove la palla dell'avversario, battendo in due mattonelle va a trovare i birilli o il pallino, e fa più o meno punti (fig. 19).

Ripicchio, colpo *contro colpo* vale ***rimpallo.***

Rovescio vale *raddoppio* (fig. 20).

Salto *dei birilli* quando alla palla con la quale si giuoca si fa saltare i birilli per colpire la palla avversaria.

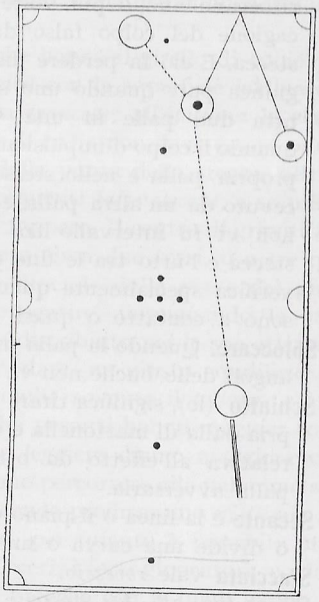
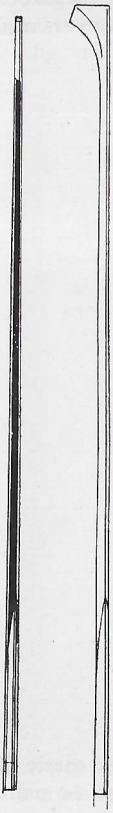


Fig. 20.

Salto *del pallino* quando alla palla con la quale si giuoca si fa saltare il pallino per colpire la palla avversaria.

Sbagliare la palla, o il colpo vale non toccare, non



Figg. 21 e 22.

prendere, con la propria palla, la palla sulla quale si è tirato.

Sbiliardare. Quando le due palle, essendo vicinissime, l'una all'altra, si ritoccano due o più volte fra loro a cagione del colpo falso dato con la stecca. E ciò fa perdere un punto. Significa pure quando uno stesso colpo urta due palle in una volta, cioè: quando il colpo d'impulsione dato dalla propria palla è nello stesso tempo ricevuto da un'altra palla e che quindi non vi fu intervallo tra il colpo di stecca e l'urto tra le due palle. Ciò si verifica specialmente quando le palle sono a contatto o quasi.

Sbloccare. Quando la palla urtando sugli angoli delle buche non va dentro.

Schiaffo (lo), significa tirare con la propria palla di mattonella e con violenza relativa all'effetto da ottenersi sulla palla avversaria.

Secante è la linea o il piano che traversa o divide una curva o una sfera.

Sfacciata vale *rovescio*.

Stecca (fig. 21). La stecca è l'istrumento o il mezzo di propulsione. È di legno, di forma conica, guarnita alla estremità più sottile di un girello di cuoio (vedi a: *Girello*). La parte opposta, la più grossa, si chiama *tallone*. Lo spazio compreso tra il girello di cuoio e il tallone si chiama *asta*.

La lunghezza totale della stecca è di metri 1,40, ed il peso varia da 550 a 600 grammi. La stecca deve essere ben levigata, perfettamente diritta, equilibrata e ben *calibrata*, cioè: che vada gratamente e regolarmente diminuendo dal *tallone* alla *punta*.

Le stecche hanno il girello di cuoio piano o con il taglio; cioè con la superficie inclinata. Le prime diconsi alla *francese;* all'*italiana* le seconde.

Il *girello di cuoio* non deve essere più grande del diametro della punta della stecca, altrimenti sarà causa di frequenti *false stecche*, e se più piccolo, di strappi sul tappeto. Il centro di gravità della stecca deve essere a circa due terzi, o a tre quarti dalla punta. Ciò dipende dalla *mano* del giuocatore, il quale deve sentire, impugnando la stecca, se il peso è bene distribuito per le sue attitudini ed abitudini. Per dare un giusto equilibrio alla *stecca*, se ne impiomba sovente il *tallone*.

Le stecche pesanti hanno maggior forza di propulsione; le leggiere dànno maggiore velocità. Le prime faranno percorrere alla palla uno spazio maggiore; le seconde produrranno *effetti* più accentuati.

La stecca, per quanto è possibile, non si deve cambiare. I veri, i forti giuocatori, portano sempre seco loro le stecche con le quali hanno l'abitudine di giuocare. I più rinomati giuocatori moderni hanno fatto e fanno uso di stecche lunghe da metri 1,40 a 1,42; del peso inferiore a grammi 550. Pochi adoperano stecche di 560 grammi e pochissimi di 600 grammi, che sono le più pesanti.

Sovente la parte della stecca, che dev'essere im-

pugnata, è sfaccettata per diminuire la scorrevolezza e la rotazione dell'asta nella mano [1]. Il *lunghetto* (fig. 22), è una stecca più lunga della normale e serve per spingere la palla quando si trova in posizione tale da non potersi spingere con la stecca comune. Al *lunghetto* talvolta si dà la forma dell'antica stecca (*queue*) a martello, con cui si attacca la palla, è ricoperta di avorio o di pelle scamosciata.

Havvi pure la *mezza-lunga* e la *lunga* le quali differiscono dalla stecca solo nella lunghezza.

Steccaccia, *fare steccaccia* vale *stecca falsa* e si dice al giuoco del biliardo del non pigliare in pieno la palla con la stecca, onde questa rende suono come se si scheggiasse.

Stecca falsa vedi a: *Steccaccia.*

Steccare, è dare un colpo con uno dei lati della punta della stecca su una delle parti della palla fuori dei due centri. *Steccare* non significa *bastonare,* nè con questo non ha nulla di comune.

Stecchiera vedi a: *Porta stecche.*

Sponde, sono i quattro lati che chiudono la tavola sulla quale si giuoca al biliardo. Veggasi a: *Mattonella.*

---

[1] Anche il grande Napoleone giuocava al biliardo; ma non era un assiduo e tanto meno un forte giuocatore. La stecca di cui si serviva l'imperatore è di palissandro con incrostazioni d'avorio. Sono incise in giro la croce della Legion d'onore, alcune aquile coronate, una spada intrecciata con alloro; la tiara e gli attributi imperiali. È opera non dispregievole di ebanista italiano. L'imperatore se ne serviva per giuocare in casa di madama Mère, nei brevi momenti di riposo, tra una vittoria e l'altra. La stecca oggi è in possesso di una certa signora Neu, e la stecca è munita di un certificato di autenticità, con un documento provante che Napoleone, con quella stecca, fece duemila ventisei carambole in tre anni Sarà!....

Striscio (lo), è quel tiro dove, battendo la palla dell'avversario, ci ingegniamo di farla percuotere quasi strisciando sulla mattonella lunga, perchè poi ribattendo su un lato nella corta venga giù a fare i birilli.

Taglio vedi a: *Quantità della palla.*

Tallone o *calcio* è la parte inferiore e più grossa della stecca. Pure il *tallone* della stecca può servire per tirare il colpo; ma, in casi eccezionali, quando cioè al tiratore non sia possibile eseguire il colpo con la punta della stecca e non voglia servirsi del *lunghetto* o della *mezza-lunga* o della *lunga*. Però, tirare col calcio della stecca è tollerato appena nei biliardi privati.

Talon (coup de), i francesi definiscono il colpo nel quale si tocca prima la sponda e poi la palla, e corrisponde al nostro *colpo di calcio.*

Tavola vedi a: *Biliardo.*

Ternario (dare un), vale prendere la palla in mano, dando tre punti all'avversario. Si usa specialmente nel giuoco dei birilli.

Tirare sulla palla. Sulla palla si tira di *prima*, di *calcio* o *di dietro:* di *una*, di *due*, di *tre*, *di quattro* e di *cinque* mattonelle.

Tirare i *birilli*, le *bilie*, il *pallino* di *prima*, di *seconda* e di *terza* significa *raddoppiare*, *una*, *due* o *tre* volte.

Traiettoria, è la linea percorsa da una palla in moto. Vedi a: *Linea di mira.*

Traversino quando si tira il *raddoppio* dalle mattonelle lunghe.

TEORIA SUGLI EFFETTI

E

REGOLE DEI GIUOCHI.

Ogni provincia, quasi ogni città d'Italia ha regole proprie nei vari giuochi di biliardo. Quelle contenute in questa parte sono le regole praticate dalla maggioranza.

Brevi cenni sulla teoria degli effetti.

Riassumo dal Cariolis [1], il primo che scrisse scientificamente del giuoco dei biliardi, questi appunti sulla *teoria degli effetti*.

Il Cariolis chiama *impact* (urto, collisione, impatto, incontro) la collisione di due corpi di cui uno o ambedue sono in moto. La collisione è *diretta* quando i corpi hanno tutti e due la stessa direzione; è *obliqua* nel caso contrario.

Nella collisione obliqua, la direzione e il movimento dei corpi dipende essenzialmente dall'angolo del loro incontro; dalle rispettive masse e dalla velocità iniziale delle sfere. Più importante è la collisione di una sfera (palla) in moto con un piano. Sia, infatti, AC (fig. 23) la direzione nella

[1] *Théorie mathematique des effets du jeu de billard*, par Cariolis, Paris, 1835.

quale una palla si muove per incontrare nel punto *C* una sponda di biliardo, e sia *CD* la perpendicolare alla mattonella.

Dopo l'urto la palla devierà nella direzione di *CB*, e l'angolo *ACD* dovrà necessariamente essere eguale all'angolo *BCD*, pel principio che l'*angolo d'incidenza* è sempre eguale a quello di *reflessione*.

Se la palla e la mattonella sono perfettamente

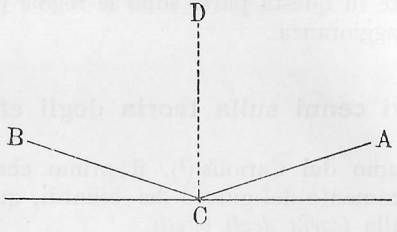


Fig. 23.

elastiche, la palla, oltre alla eguaglianza dei due angoli, dovrà conservare la stessa velocità iniziale che aveva prima della collisione.

Ma se la palla e mattonella difettano di elasticità, l'angolo di reflessione sarà più grande di quello di coincidenza e la velocità della palla sarà minore dopo, che prima della collisione. In ultimo, se la palla e mattonella sono prive di elasticità, la palla, dopo l'incontro con la mattonella, scorrerà lentamente lungo la stessa.

Queste, secondo Cariolis, sono le leggi assolute dell'*impact*, ossia dell'urto dei corpi. Trattandosi,

però, del biliardo, queste leggi fondamentali e assolute possono essere modificate dalla maggiore elasticità delle palle e delle mattonelle e dalla maniera con la quale la stecca ha colpito la palla.

Perciò, prima di cominciare una partita, i buoni giuocatori cercano di conoscere l'elasticità delle mattonelle, mettendo una palla sul segno *d* (figura 24) e con un colpo si lancia un poco al di-

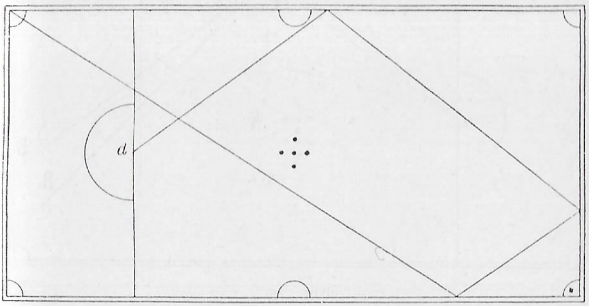


Fig. 24.

sopra della buca centrale, della mattonella lunga di sinistra. La palla, dopo aver toccato al punto indicato la sponda lunga, deve colpire la mattonella corta, poi la sponda lunga di destra e tornare verso l'angolo basso di sinistra.

Ripetendo varie volte questo esercizio, il giuocatore deve comprendere quale e quanta è la elasticità delle mattonelle in ragione della forza impiegata nel dare il colpo.

Se la forza impiegata per spingere la palla verso P (fig. 25) era pochissima, la palla dovrà prendere la direzione PB; ma se la palla fu spinta con violenza dovrà, dopo l'urto, percorrere la linea PB. In ambedue i casi l'angolo di *incidenza* dPN è eguale; ma l'angolo di reflessione NPB formato dalla palla spinta dolcemente sarà maggiore

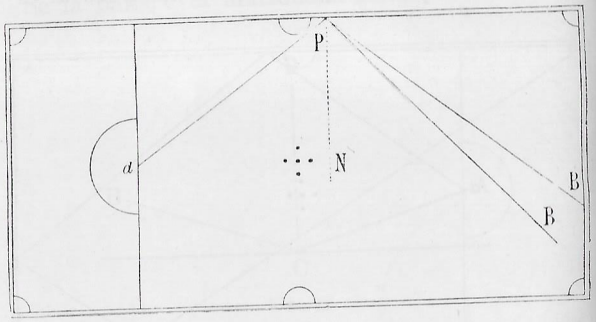


Fig. 25.

dell'angolo NPB' formato dalla palla spinta alla violenza.

Ma questa teoria non è esatta, benchè assoluta, perchè non tiene calcolo sufficiente del punto della palla colpito dalla stecca e dalla direzione di questa.

Difatti, se il giuocatore, collocata la palla in d (fig. 26) la spinge con la stecca e con sufficiente forza perchè ritorni verso il *quartiere*, si accorgerà, ripetendo varie volte l'esercizio, che la palla difficilmente percorrerà la stessa linea e dallo stesso

lato; e quindi più o meno verticalmente; più o meno a destra o a sinistra, a seconda del punto nel quale la stecca colpì la palla. Così, se la stecca colpì la palla nel *centro* percorrerà nel ritorno la linea o quasi percorsa nell'andata; se la colpirà più o meno a destra, ritornerà più o meno a destra; più o meno a sinistra, quando la palla sarà colpita più o meno a sinistra. Perciò è necessario

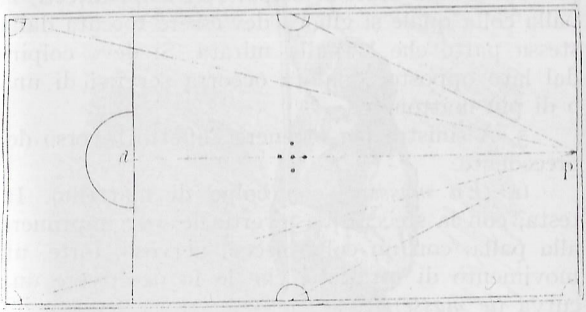


Fig. 26.

abituarsi a colpire la palla con la forza voluta e al punto voluto per ottenere un determinato effetto. La palla si può colpire con la stecca in sette guise differenti:

1. Nel centro, quando si vuole spingerla in linea diretta, rallentandone la rotazione.

2. In basso, per ottenere lo stesso scopo. Se il colpo fu dato molto in basso, vicino al tappeto, la palla prende un movimento di rotazione in senso inverso; perchè questo colpo dà alla palla

una tendenza a tornare indietro. Più la palla viene colpita in basso più si pronuncia questa tendenza, della quale ci si serve per ottenere gli *effetti* retrogradi.

3. In alto per produrre l'effetto contrario; cioè per aumentare la velocità d'impulsione della palla.

4. A destra per farla deviare a destra, descrivendo una linea curva che sarà maggiore quanto più basso sarà stato il colpo. Nei colpi diretti, la palla colla quale si giuoca dev'essere toccata dalla stessa parte che la palla mirata. Si deve colpire dal lato opposto, qualora occorra servirsi di una o di più mattonette.

5. A sinistra per ottenere l'effetto inverso del precedente.

6. (*En massent*, con colpo di martello). In testa, con la stecca quasi verticale, per imprimere alla palla, con un colpo secco, nervoso, forte, un movimento di rotazione che le fa descrivere una curva (*le massé*).

7. In testa, con la stecca molto vicina, per far saltare la palla quando è *coperta*. La riescita di questo colpo è difficilissima (fig. 27).

I colpi di stecca sono quattro: l'*allungato* che serve per fare una o più mattonelle e i colpi di seconda e terza intenzione; il colpo *secco*, per ottenere un effetto da palla a palla; il colpo *trattenuto*, per limitare la rotazione della palla; il colpo *ordinario*, usato specialmente dai giuocatori francesi per la carambola.

Relativamente al modo d'impugnare la stecca, si hanno due maniere: 1° stringere la stecca al

Fig. 27.

momento del colpo, quando non si vuole ottenere un effetto; 2° tenerla lenta, stringerla leggermente, quando si vuole ottenere un effetto.

Il colpo deve essere dolce quando si vuole evitare il salto o gli scarti della palla.

Passiamo allo studio della maniera con la quale le palle s'incontrano e si spingono tra di loro.

Due palle perfettamente eguali nella massa e nella elasticità, che si urtano in una collisione diretta, cambiano di velocità tra di loro. Così, se una palla si muove con una velocità iniziale di 1 metro e 70 centimetri per secondo, e l'altra palla con una velocità di 1 metro, dopo l'urto diretto della prima sulla seconda, la prima perderà 70 centimetri di velocità, mentre la seconda li avrà acquistati. Questa legge non muta mai quando le due palle percorrono la stessa retta, anche se vanno in direzione contraria.

Se una delle palle è in stato di riposo, quella che urta si arresta e trasmette la propria velocità alla palla che era inerte.

Però, se le palle non sono elastiche, o la loro elasticità non è eguale, l'urto produce effetti variabili; e dopo l'urto si muoveranno con una velocità iniziale intermedia tra le loro velocità prima dell'incontro.

Lo studio di questa seconda legge ha un'importanza capitale pel giuocatore di carambola, al quale la conoscenza della velocità delle palle, dopo l'urto, permette di determinare in antecedenza il punto in cui esse si fermeranno e quindi gli concede di prepararsi la serie di colpi. Ma questo studio

a nulla servirà se non si conosce perfettamente l'altra legge, per la quale viene preveduta la direzione che prenderanno le palle dopo l'urto, in dipendenza del modo con il quale si sono incontrate.

La principale di queste leggi insegna che la direzione di una palla urtata viene determinata dalla retta che unisce il centro di essa con quello della palla urtante. Per cui commetterà errore chi prende

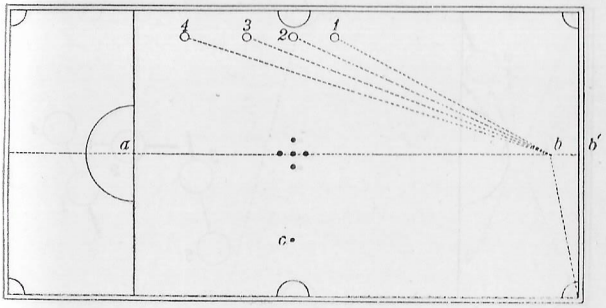


Fig. 28.

in pieno, o mezza palla, quando questa è vicino ad una mattonella; perchè nel ritorno provocherà un rimpallo, respingendo la palla, che l'ha colpita, sulla via già percorsa.

Così, p. es., collocando due palle una in *a* (figura 28) e l'altra in *b*, se la palla *a*, spinta con un colpo di stecca *in testa*, prenderà la palla *b* in pieno, questa, dopo aver toccato la mattonella in *b'* tornerà indietro e incontrando la palla *a* la farà retrocedere verso il suo punto di partenza. Ma se

la palla *a* avrà preso mezza palla (mezzo pieno) *b* a sinistra, questa farà deviare la palla *a* nella direzione di 4, 3, 2 e 1; mentre la palla *b*, a seconda delle circostanze, dopo aver toccato sponda, verrà verso *c*.

Supponiamo ora che una palla si trovi nel punto segnato 1 (fig. 29). Per spingere la palla segnata 4 verso l'angolo di sinistra in alto, è necessario che

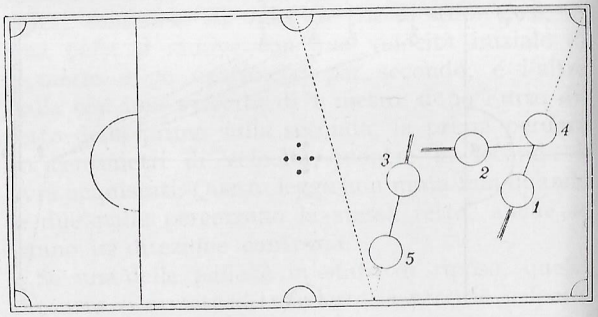


Fig. 29.

la palla 1 colpisca la palla 4 in un punto che formi il prolungamento della retta inalzata dal vertice dell'angolo al centro della palla 4.

Se invece la palla si trova nel punto 2, il colpo sarà più difficile, perchè bisognerà prendere la palla 4 della *quantità necessaria*, affinchè vada a cadere nella buca dell'angolo superiore sinistro precedentemente segnato.

Quando la retta che congiunge il centro delle due palle forma un angolo superiore a 90° con

quella della direzione, si ricorre ad un colpo di mattonella. Infatti sia la palla 5 (fig. 29) quella da far cadere nella buca di mezzo della mattonella lunga di sinistra. Battendola con la forza necessaria (non sovrabbondante) con la palla 3, urterà nella sponda lunga di destra, l'elasticità della quale la spingerà nella direzione voluta. Però, se il colpo invece di essere misurato sarà stato forte,

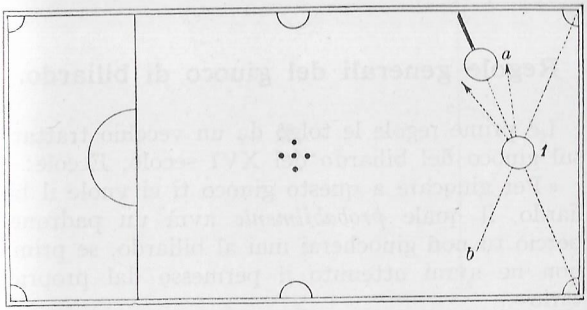


Fig. 30.

si otterrà egualmente di far andare la palla 5 verso la sponda lunga di sinistra, ma con un angolo differente.

Altro caso. Si collochi la palla 1 in linea retta con un angolo, come nella figura 30. È fuor di dubbio che prendendo in pieno la palla 1, andrà a finire nell'angolo. La palla con la quale si è tirato il colpo su quella 1 andrà essa pure a finire nell'angolo, se la stecca la copì in testa; andrà verso *b*, se fu colpita in testa e un poco a destra;

tornerà in *a* se lo fu molto in basso e di maniera da ottenere un effetto retrogrado; nella direzione delle freccie, se fu attaccata molto in basso, ma un po' a destra o a sinistra, supponendo che la palla *a* abbia colpito *sempre* la palla 1 nello stesso punto. Da ciò emerge che la palla *a*, dopo l'urto, cambia la sua direzione a seconda del punto nel quale fu colpita dalla stecca e dalla forza che le venne impressa.

Regole generali del giuoco di biliardo.

Le prime regole le tolgo da un vecchio trattato sul giuoco del biliardo del XVI secolo. Eccole:

« Per giuocare a questo giuoco ti ci vuole il biliardo, il quale *probabilmente* avrà un padrone; perciò tu non giuocherai mai al biliardo, se prima non ne avrai ottenuto il permesso dal proprietario ».

« Se il permesso ti vien concesso, giuoca; ma se altri sopravvengono pure desiderosi di giuocare, tu lascerai ai sopravvenuti libero il giuoco dopo che avrai fatto tre o al più quattro giuochi (partite) ».

1. Il giuoco si comincia sempre da una delle due *mattonelle corte* che prende il nome di *quartiere*. Il *quartiere*, se non è segnato, si estende sino a metà del biliardo (fig. 31).

2. Il diritto di giuocare per primo, di *acchitarsi*, spetta a colui che fu designato dalla sorte, o a quello che, avendo fatto battere la propria

palla contro la *mattonella* opposta, di più si avvicina alla *mattonella* dalla quale venne spinta la palla.

3. Nel giuoco del biliardo, quando un giuocatore batte con palla in mano, non gli è permesso mai di tenere il corpo o i piedi fuori della direzione delle *mattonelle lunghe*.

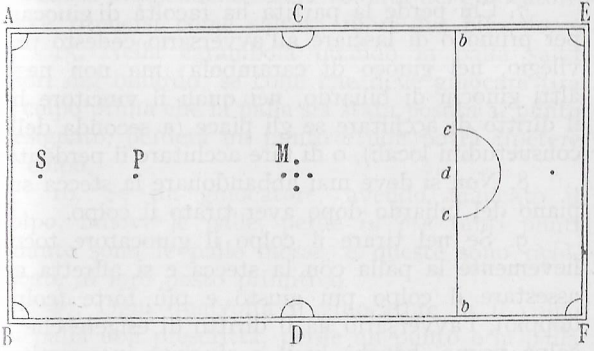


Fig. 31.

4. Così pure non è permesso giuocare senza tenere almeno un piede sul pavimento.

5. Quando uno ha fatto il proprio colpo, tenendo il corpo fuori dal biliardo, il colpo è buono tanto se vince, come se perde, qualora l'avversario non l'abbia richiamato al dovere prima di tirare. Ma se il giuocatore ha fatto il colpo malgrado il richiamo del compagno di giuoco, perderà un punto, ma non potrà ripetere il colpo, e le

palle saranno rimesse al posto, come se si ricominciasse la partita.

6. Se un giuocatore giuoca per errore con la palla avversaria, senz'esserne in tempo avvertito dall'avversario, il colpo sarà considerato buono; ma se fu prevenuto dell'errore, anche se guadagnasse il colpo sarà considerato nullo e le palle resteranno dove si trovano.

7. Chi perde la partita ha facoltà di giuocare per primo o di lasciare all'avversario codesto privilegio, nel giuoco di carambola; ma non negli altri giuochi di biliardo, nei quali il vincitore ha il diritto di acchitare se gli piace (a seconda delle consuetudini locali), o di fare acchitare il perdente.

8. Non si deve mai abbandonare la stecca sul piano del biliardo dopo aver tirato il colpo.

9. Se nel tirare il colpo il giuocatore tocca lievemente la palla con la stecca e si affretta ad assestare il colpo più giusto e più forte (colpo doppio), l'avversario ha il diritto di esigere che il colpo primo, benchè lieve e sfuggito inavvertitamente, sia considerato come eseguito, notando a danno del giuocatore i relativi punti fatti col secondo colpo.

10. Se in conseguenza della ripetizione del colpo di cui sopra, il giuocatore facesse punti, gli saranno tutti segnati a perdita.

11. In seguito al *colpo doppio*, il giuocatore avversario, rinunciando a qualsiasi vantaggio di punti, può esigere che le palle vengano ricollocate ove erano primamente.

12. Il giuocatore che batte con la *palla in*

mano, non può collocarla al di là del *quartiere*. Se questo non è stato preventivamente segnato, non si può oltrepassare *mai* la metà del biliardo stesso.

13. Se una palla salta il colpo è nullo, fuorchè per colui che l'ha tirata e che per conseguenza è perduta.

14. Se una palla che salta è respinta sul tappeto da causa indipendente dalla volontà dei giuocatori, deve ritenersi come saltata fuori dal biliardo.

15. Nella carambola quando la palla salta fuori dal biliardo, se colui che deve giuocare tira il colpo prima che la palla sia stata posata al punto designato, perderà un punto e non potrà ripetere il colpo.

16. Se un giuocatore, avendo mancato il colpo, muove le palle, perde *in più* tanti punti quante sono le palle mosse, e queste sono ricollocate al loro posto primitivo.

17. Ogni qualvolta il giuocatore fa il colpo su palla non prescritta, perde un punto e la palla toccata irregolarmente si ricolloca al posto primitivo; ma chi ha commesso l'errore non ripete il colpo.

18. Se il giuocatore, che ha eseguito il proprio colpo, devia, ferma o molesta comunque una palla nella sua corsa, perde tre punti, se non ne avrà fatti con detto colpo; altrimenti saranno segnati a vantaggio dell'avversario i punti da esso guadagnati. La palla o le palle disturbate nella loro corsa naturale si rimetteranno al posto loro spettante, a meno della palla battente che *passa in mano* del giuocatore di turno.

19. Se un giuocatore muove le palle dopo aver eseguito il proprio colpo, perderà tanti punti quante sono le palle mosse; ma gli saranno attribuiti i punti guadagnati, e le palle saranno ricollocate al loro posto.

20. Se le palle vengono mosse da chi non giuoca, mentre un giuocatore tira, questi ha il diritto di ripetere il colpo, se gli aggrada.

21. Se un giuocatore con un sol colpo di stecca colpisce due palle, perde un punto.

22. Alla carambola se si fa saltare la palla avversaria e si carambola con la propria sulla rossa, il tiratore segna cinque punti invece di uno; se ha fatto saltare la rossa, i punti guadagnati sono quattro.

23. Quando un giuocatore di carambola va per uno e l'avversario, non ricordandolo, lo perde, codesto punto non farà guadagnare la partita.

24. Generalmente nella carambola l'ultimo punto per fare partita non vale se è diretto; vale se guadagnato con colpo indiretto e cioè dopo aver fatto toccare una sponda (*mattonella*) alla palla propria.

25. Se all'atto di tirare un giuocatore venisse disturbato da altri, ha il diritto di ripetere il colpo, collocando le palle al posto che avevano.

26. Non è permesso al giuocatore di toccare la propria palla ch'è sul biliardo; chi la tocca perde un punto, e la palla è ricollocata al suo posto.

27. In caso di disaccordo sul valore dei punti fatti, o sulla regolarità di un colpo, i presenti a maggioranza decidono in argomento.

27. Quando due palle si toccano si può tirare il colpo per distaccare la propria dall'altra palla, senza perdere due punti. Ma se nel tirare si muove la palla ch'è a contatto si perde un punto.

28. Le partite e i punti contrastati, se non è possibile il giudizio concorde dei presenti, sono nulli.

29. Quando si giuoca di danaro, il vincitore paga le spese; se le poste non sono sufficienti, la differenza sarà pagata in parti eguali dal vincitore e dal vinto.

Giuoco dei birilli col pallino.

Uno dei giuochi più usitati in Italia è quello dei birilli col pallino. Questo giuoco, assolutamente italiano, riunisce in sè tutte le difficoltà del giuoco del biliardo e costringe allo studio delle mattonelle per conoscere perfettamente il punto di incidenza: e per poter calcolare preventivamente il percorso che dovrà effettuare ciascuna palla.

PARTITA CON DUE GIUOCATORI.

1. Questa partita va fino ai 16 o ai 24 punti, e si giuoca con *due palle, un pallino* (o casino) e *cinque birilli*. Quattro dei birilli si dispongono in forma di croce, o di un quadrato, sui *punti* nel mezzo del biliardo, intorno al birillo più grande, o di colore diverso, che si mette nel centro. Cia-

scuno dei quattro birilli, che formano il quadrato, conta due punti e quello di mezzo quattro punti. Ma, ne vale cinque, se cade da solo.

In alcune provincie d'Italia il birillo centrale vale cinque punti, quando cade solo; ne vale solamente due se cade insieme ad altri.

2. Colui al quale spetta di giuocare per primo si *acchita* e spinge, cioè, la propria palla e il pallino con la stecca, ove meglio gli piace. Però, è d'obbligo, nel collocare il pallino, che questi tocchi la mattonella apposta a quella dalla quale si acchita.

3. Mandando la palla in buca, acchitandosi, non si perdono punti; ma la palla viene collocata nel *segno* che si trova vicino e nel mezzo della sponda corta, cioè in *penitenza*. Se si acchita si oppone al collocamento della propria palla sulla *penitenza*, gli è concesso di acchitarsi di bel nuovo, ma perde un punto.

4. Se nell'acchito il pallino cade nella buca si pone a metà dell'orlo della medesima.

5. Se nell'acchitare si fanno cadere i birilli, si perde *un punto per ogni birillo caduto*, e si deve ripetere l'acchito. Però i *punti normalmente rappresentati* dai birilli fatti cadere vanno a danno di chi acchita, quando la partita è cominciata.

6. Se nell'acchito il pallino tocca la palla prima di avere toccato la mattonella, l'avversario ha il diritto di far ricollocare la palla al posto primitivo.

7. Tutti i punti rappresentati dai birilli fatti cadere dalla propria palla o da quella avversaria,

quando la propria cade in buca, vanno a vantaggio dell'avversario.

8. Di più: perde *un* punto:

a) chi non tocca la palla dell'avversario;

b) chi mettendo il pallino, durante la partita lo manda in buca o tocca una palla qualunque;

c) chi non tocca la palla avversaria, ma la sorpassa;

d) chi fa il colpo quando le due palle combaciano, o quando la palla, che deve battere combacia col pallino.

In Lombardia, quando le due palle combaciano, si usa tirare sul pallino con la propria e contare a vantaggio di chi tira quattro punti; partendo dal principio che, le palle toccandosi di già, non occorre far ritoccare quella avversaria dalla propria.

Perde *due* punti:

e) chi prende il pallino e non tocca la palla avversa;

f) chi va in buca con la propria palla;

g) chi non tocca la palla avversaria nè la sorpassa;

h) chi, facendo il colpo, muove il pallino, quando combacia con le due palle;

i) chi mettendo, durante la partita, il pallino, gli fa toccare le due palle, dopo che avrà battuto sulla sponda superiore;

k) chi fa balzare fuori del biliardo la palla propria dopo aver toccato quella avversaria;

l) chi devia o ferma la palla dell'avversario perde due punti in più di quelli fatti dal giuocatore;

m) chi batte sul pallino e manda in buca la propria palla.

Perde *tre* punti:

n) chi tocca prima il pallino, poi la palla avversaria e quindi va in buca;

o) chi manda in buca il solo pallino senza aver toccato la palla avversaria;

p) chi fa balzare fuori del biliardo la palla propria senza toccare quella dell'avversario.

Perde *quattro* punti:

q) chi manda in buca la palla avversaria e la propria;

r) chi, facendo il colpo, muove la palla avversaria e il pallino che combaciano con la propria;

s) chi fa saltare fuori del biliardo la propria palla e il pallino.

Perde *cinque* punti:

t) chi fa il pallino con la palla avversaria e manda in buca la propria;

u) chi fa saltare la palla propria e il pallino fuori del biliardo, senza toccare la palla avversaria.

In talune provincie d'Italia in questo caso si perdono o si guadagnano sette punti a seconda se la palla saltata fuori del biliardo è la propria o quella avversaria.

Perde *sei* punti:

v) chi fa la palla dell'avversario e con la propria tocca il pallino e va in buca.

Perde *otto* punti:

x) Colui che ferma o devia la palla dopo aver sorpassati i birilli e che, a giudizio dei pre-

senti, abbia la forza di oltrepassarli di nuovo. Se la forza di oltrepassarli una seconda volta venisse contestata allora ne perde solo *quattro*, e la palla resta dov'è.

9. I birilli fatti cadere dal pallino, quando si colloca durante la partita, vanno a beneficio dell'avversario.

10. Chi nel mettersi in posizione pel giuoco, o con la stecca o comunque, fa cader i birilli, perde tanti punti quanti ne valgono i birilli caduti. Però fa il suo colpo; ma non gli vengono contati i punti che poteva fare.

11. Perde la partita chi con la propria palla, col pallino, o con l'una e l'altro, fa cadere tutti i birilli. Chi fa cadere tutti i birilli col pallino, o con la palla dell'avversario e va in buca con la propria, o la caccia fuori del biliardo, o che, battendo prima il pallino, manda in buca o fuori del biliardo le tre palle.

12. Guadagna tanti punti quanti ne rappresentano i birilli fatti cadere, il giuocatore che li fa con la palla avversaria o col pallino.

13. Guadagna *due* punti:

a) chi fa balzare fuori del biliardo la palla avversaria o il pallino.

14. Guadagna *tre* punti:

b) chi manda la palla avversaria sul pallino.

15. Guadagna *quattro* punti:

c) chi, dopo aver toccato la palla avversaria con la propria, tocca il pallino.

16. Guadagna la partita chi fa cadere tutti i birilli con la palla dell'avversario o col pallino

fatto regolarmente, o con entrambi; o chi fa tre palle, sia in buca, sia al salto, purchè non faccia cadere i birilli con la propria e colpisca prima con questa la palla dell'avversario.

17. Se il giuocatore non ha perduto e l'avversario ferma la palla propria prima che abbia oltrepassato la metà del biliardo, il giuocatore guadagna *otto punti* di più di quelli che può aver fatto. Egualmente se devia o se ferma il pallino.

18. Quando il giuocatore non ha mandato la propria palla in buca e devia, o ferma, quella dell'avversario, non perde punti; ma tutti quelli fatti con la palla fermata, o deviata, non gli verranno tenuti buoni se fatti dopo l'arresto o la deviazione della palla.

19. In tal caso il giuocatore della palla deviata o fermata, è in diritto di avere la palla in mano.

20. Colui che ha *palla in mano* deve fare il colpo dalla parte opposta (mattonella corta) a quella della palla su cui si deve giuocare (*palla da battere*).

21. Non si batte il pallino che quando la palla avversaria o ambedue le palle sieno andate in buca.

22. Se ambedue le palle toccano il pallino i punti da attribuirsi si contano sulla palla che prima lo toccò.

23. Se la palla *da giuocare* è a contatto col pallino, o con la palla *da battere*, non si acquistano punti, se non dopo che questa ha toccato una mattonella, e purchè, distaccandosi, non muova nè pallino, nè palla (*vedi art.* 8 *d* e *r*).

24. Mettendo il pallino, come quando si acchita la palla, s'ha da toccare la sponda superiore. Altrimenti, chi deve battere è in diritto di far ricominciare.

25. Se, nel metterlo, il pallino va in buca, si perde un punto, e va posto a metà dell'orlo della buca stessa.

26. Quando il pallino, durante la partita, va in una buca di mezzo, colui cui spetta di ricollocarlo può metterlo dalla parte che più gli aggrada; negli altri casi deve collocarlo dalla parte dalla quale fu fatto.

27. Il nuovo collocamento del pallino non spetta a colui che lo mandò in buca, ma all'avversario, dopo che avrà fatto il suo colpo senza pallino.

28. Quando un giuocatore manda in buca palla e pallino l'avversario batte prima sulla palla e poi mette il pallino.

29. Se il pallino si ferma tra i birilli ed occupa il posto di uno di questi, il birillo, il posto del quale è occupato dal pallino, si pone, per quanto possibile, vicino al suo posto, senza smuovere il pallino, nè s'ha da toccare sino al termine della partita, se non viene prima gettato giù e se il suo posto non resta libero. Se il posto del birillo sarà occupato invece da una palla, non si rimette a posto fino a che la palla non lo permetta.

30. Il birillo viene ricollocato da chi non deve giuocare.

31. I birilli allontanati dal proprio posto, ma non fatti cadere da una palla o dal pallino non si ricollocano fino a quando sono fatti cadere.

Dimostrazione grafica di alcuni colpi nel giuoco del pallino con birilli.

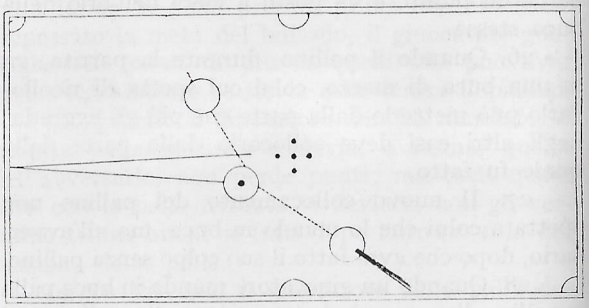


Fig. 32.

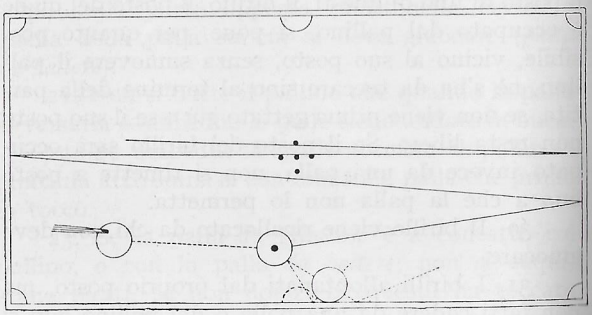


Fig. 33.

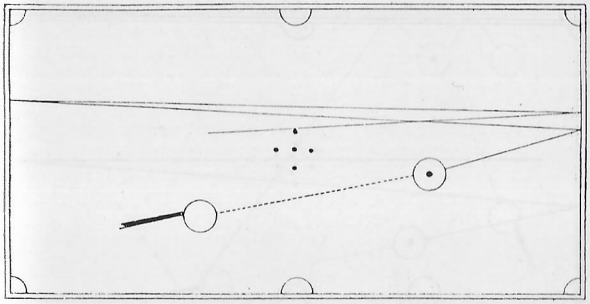


Fig. 34.

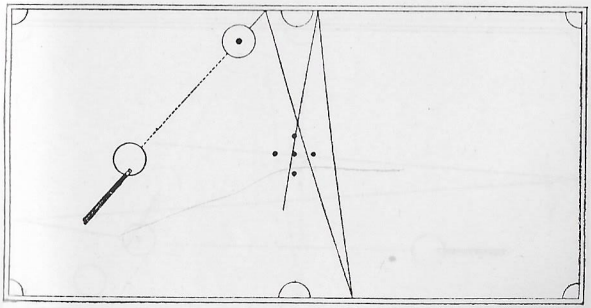


Fig. 35.

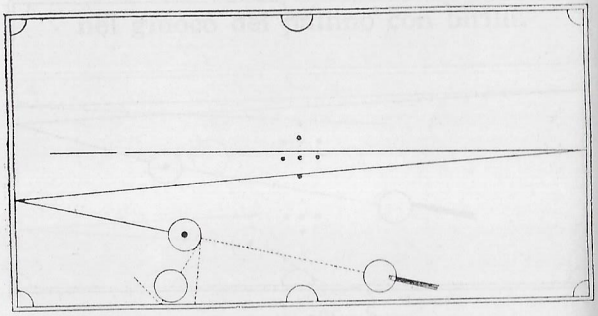


Fig. 36.

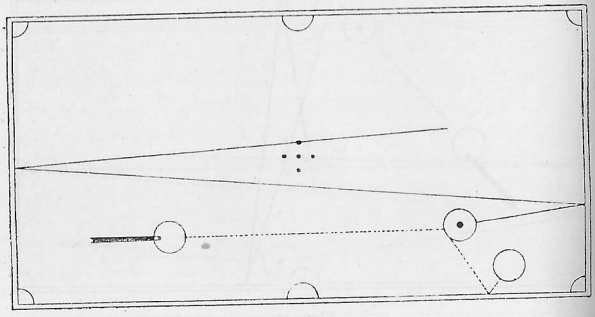


Fig. 37.

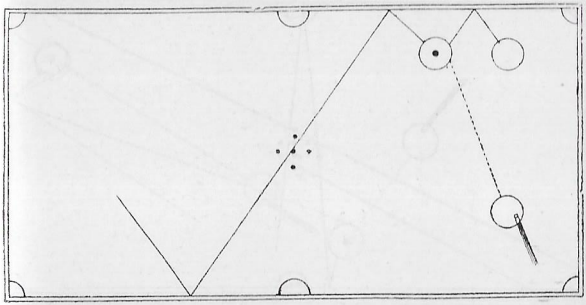


Fig. 38.

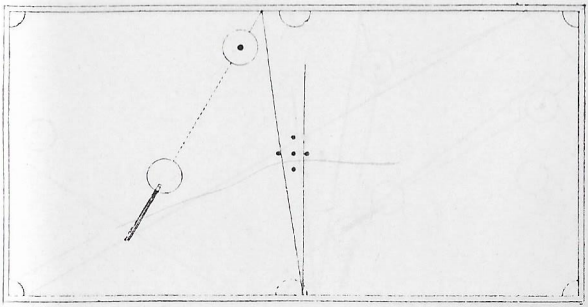


Fig. 39.

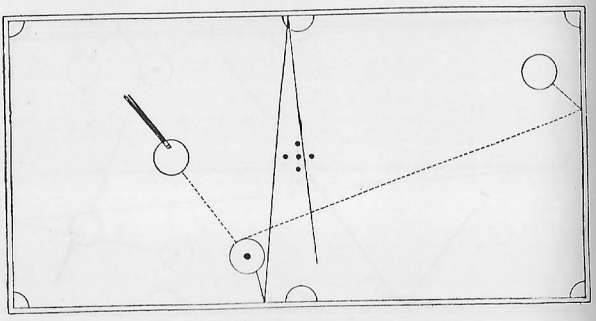


Fig. 40.

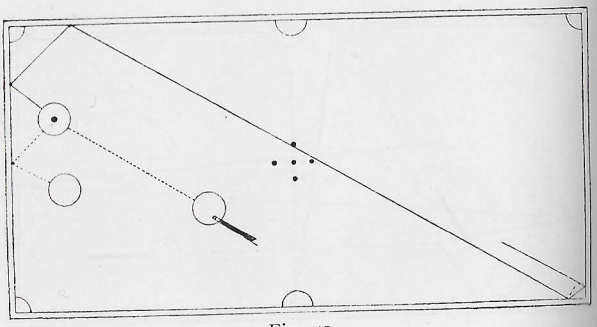


Fig. 41.

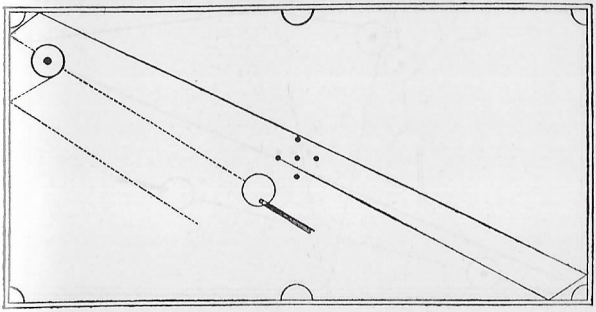


Fig. 42.

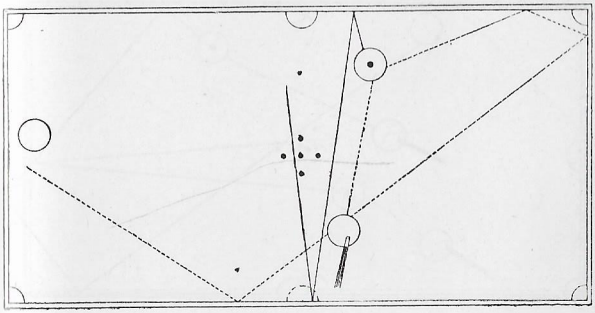


Fig. 43.

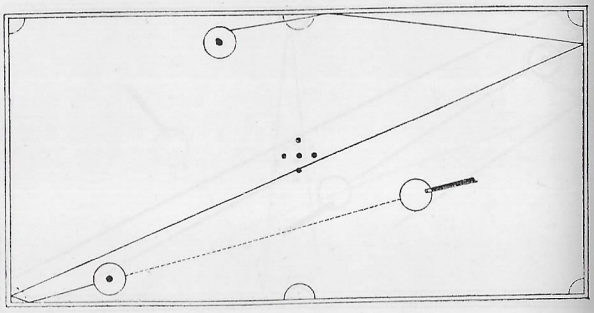


Fig. 44.

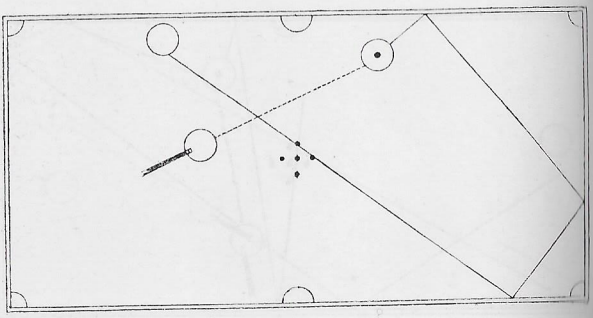


Fig. 45.

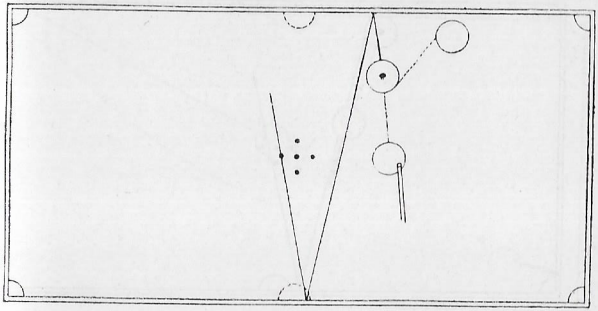


Fig. 46.

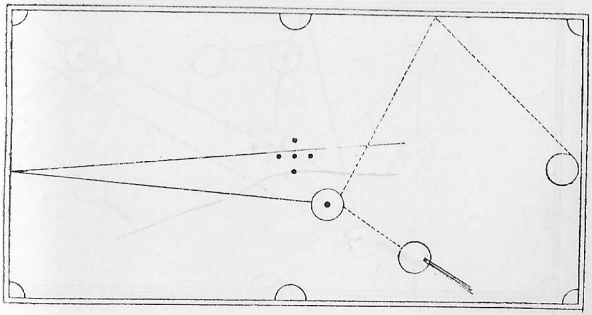


Fig. 47.

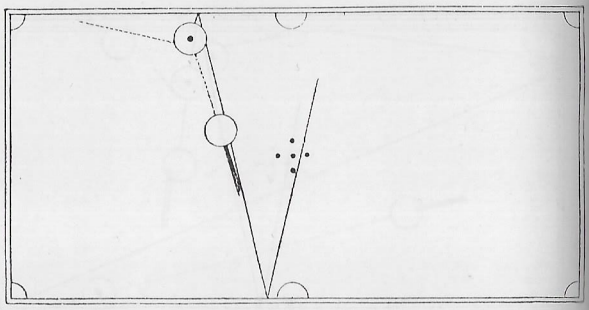


Fig. 48.

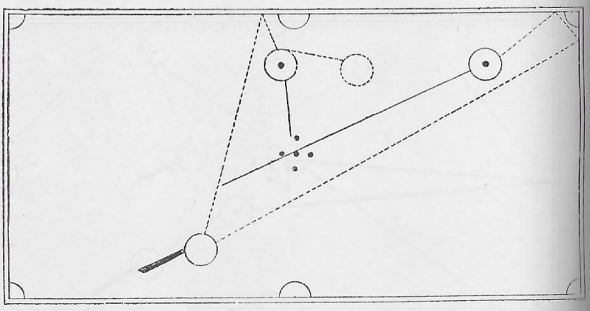


Fig. 49.

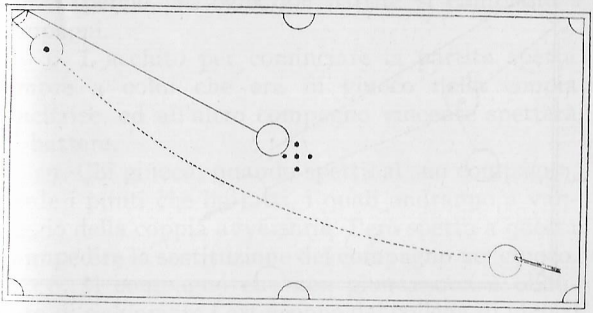


Fig. 50.

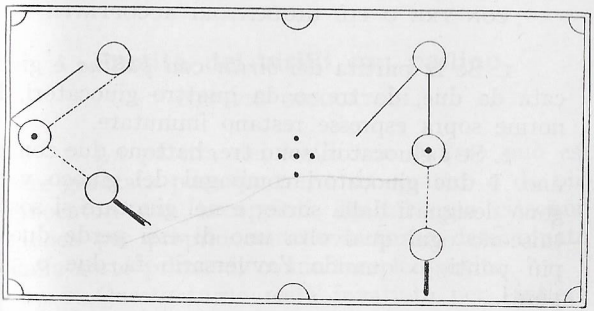


Fig. 51.

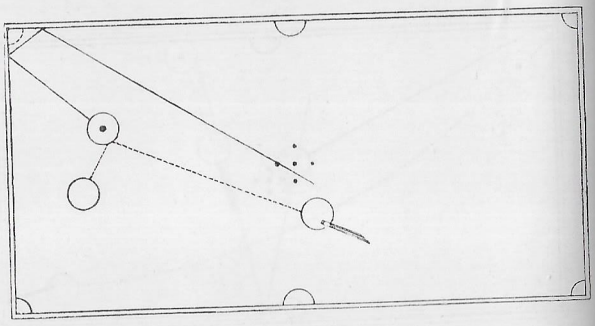


Fig. 52.

Partita dei birilli con pallino

CON TRE O PIÙ GIUOCATORI ACCOPPIATI.

1. Se la partita dei *birilli* con *pallino* è giuocata da due, da tre, o da quattro giuocatori, le norme sopra espresse restano immutate.

2. Se i giuocatori sono tre, battono due contro uno. I due giuocatori compagni del giuoco vengono designati dalla sorte; e nel giuocare si sostituiscono ogni qualvolta uno di essi perde due o più punti, o quando l'avversario fa due o più punti.

3. Se i giuocatori sono quattro, la partita viene giuocata da due contro due. L'accoppiamento è determinato dalla sorte.

4. Il giuocatore sostituisce il compagno nel giuoco ogni qualvolta questi perde due o più punti.

5. Le perdite si computano di due in due partite; e perciò, ad ogni due partite si cambiano i compagni.

6. L'acchito per cominciare la partita spetta sempre a colui che era in giuoco nella coppia vincitrice, ed all'altro compagno vincente spetterà di battere.

7. Chi giuoca, quando spetta al suo compagno, perde i punti che ha fatti, i quali andranno a vantaggio della coppia avversaria. Però spetta a questa di impedire la sostituzione del compagno nel giuoco.

8. Il compagno che non giuoca non è obbligato di richiamare l'attenzione del collega di giuoco sugli errori che ha commesso, o che sta per commettere. Però è libero di reclamare i punti, correggere errori ed esternare il suo parere sul giuoco del compagno.

Partita dei birilli con pallino

CON PIÙ GIUOCATORI.

1. La partita dei *birilli* con *pallino* può essere giuocata pure da tre, o da quattro o da più giuocatori non accoppiati. In tal caso ciascuno giuoca per proprio conto e a turno determinato dalla sorte prima di cominciare la partita.

2. Questo turno resta invariato per l'intiera partita. Chi ha il numero *uno* si acchita; il numero *due* batte, e quindi i giuocatori tirano con

la palla contro la quale fu giuocato il colpo precedente (in molte provincie, ed è più giusto, il numero *uno* batte sulla palla collocata in *penitenza*).

3. Il primo tra i giuocatori che raggiunge il numero di punti stabilito per la partita esce di giuoco; gli altri continuano la partita per raggiungere, a loro volta, la quantità di punti necessari per escire di giuoco.

4. Gli ultimi due giuocatori, che restano a disputarsi la vittoria, andranno a 36 punti, se la partita era di 24; a 48 se era di 36.

5. Colui che resta ultimo perdente, paga la messa stabilita.

6. Quando uno dei giuocatori *beve* punti, questi vanno segnati a vantaggio di ciascun giuocatore.

7. Questo giuoco in Toscana si chiama *bicchierata* e chi perde paga il nolo del biliardo e lo scotto.

Partita della parigina.

1. La *parigina* si giuoca con birilli e pallino e valgono per essa tutte le regole stabilite per detto giuoco.

2. Il numero dei giuocatori nella *parigina* è illimitato. Ciascuno, però, giuoca per proprio conto, e mette una *posta* al *banco* (rappresentato dal *biscazziere*, tenitore del giuoco).

3. Nella *parigina* si dà un valore al punto, e si ritira dal *banco* tante unità, precedentemente stabilite, quanti sono i punti guadagnati.

4. Il *banco* deve denunciare ad ogni colpo tirato la quantità di denaro che rimane in cassa, indicando le quantità in *unità* di punto. Così, essendo cinque i giuocatori, la *posta* di venticinque centesimi e il valore di ciascun punto di 5 centesimi, il banco avrà L. 1,25 e le unità di punto saranno venticinque.

5. Prima di cominciare il giuoco, il *biscazziere* estrae a sorte un numero d'ordine da darsi ai giuocatori, e ritira contemporaneamente la *posta* da ciascun giuocatore.

6. Dato a ciascun giuocatore il numero d'ordine, il biscazziere tira a sorte chi deve battere successivamente, fino a che tutti i giuocatori abbiano fatto il loro colpo. Dopo imbossola nuovamente tutti i numeri, meno l'ultimo estratto, che lo imbossolerà dopo che il nuovo primo estratto avrà fatto il suo colpo, e così di seguito fino al termine della partita.

7. Per vincere la partita e *fare parigina* è necessario che il giuocatore faccia tanti punti quante sono le unità di punto residuali di cui dispone il *banco*. Sicchè, se al *banco* restano cinque soldi (valutando il punto un soldo) il giuocatore dovrà fare cinque punti per fare parigina. Se ne farà quattro, ritirerà quattro soldi e la parigina continuerà; se ne farà sei, invece di ritirare danaro, dovrà pagare al *banco* tante unità quanti saranno i punti fatti in più delle unità residuali esistenti nel *banco*.

8. Nel giuoco della *parigina* ciascuno può vendere il proprio colpo ad altro giuocatore, sia all'incanto, come a trattativa privata.

9. Però, la vendita del colpo è sospesa quando le unità di punto sieno eguali al massimo di punti possibili in un sol tiro.

10. I punti perduti si calcolano come nel giuoco del pallino con birilli e il giuocatore, che li perde, deve pagare tante unità di punto quanti sono i punti perduti.

11. Chi fa *parigina* ritira dal banco il residuo e, se è stato prestabilito, una *quota* (generalmente eguale alla *posta*) da ciascun giuocatore.

12. In generale la *parigina* non si comincia acchitando, ma collocando la palla sul *segno*, detto *penitenza*, vicino alla mattonella corta, e il pallino sul *segno* detto *stecchetta*, tra la mattonella e i birilli.

13. Nei biliardi pubblici, comunemente si paga al biscazziere dieci o quindici centesimi per partita e da ciascun giuocatore.

Partita della bazzica.

1. La *bazzica* si giuoca con due palle, il pallino e i birilli.

2. Una palla si colloca al segno detto la *penitenza* o *castigo*, vicino e al mezzo alla mattonella corta; il pallino sul *punto* tra i birilli e la *penitenza*; e l'altra palla resta in mano al giuocatore che per primo deve battere.

3. I birilli si dispongono come nella partita a birilli con pallino; solamente a ciascun birillo si attribuisce un valore progressivo da 1 a 5, come

nella fig. 53, che viene segnato col gesso sul tappeto ai piedi di ciascun birillo.

4. Alla buca del mezzo della mattonella lunga opposta al numero 1 si dà, segnandolo, pure il valore: 1.

5. Prima di cominciare il giuoco, il biscazziere ritira da ciascun giuocatore la posta stabilita,

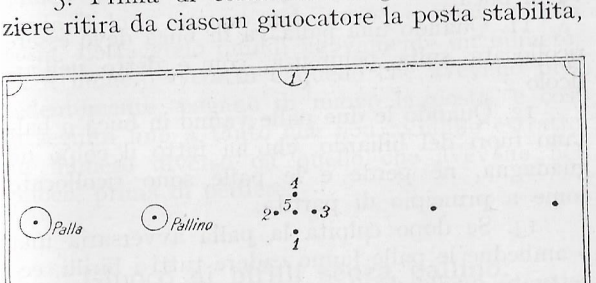


Fig. 53.

e quindi estrae a sorte il numero che determina il turno dei giuocatori.

6. Ciascun giuocatore riceve poi un numero che devesi *tenere segreto*, e che serve co' punti fatti a raggiungere il numero 31, che vale *bazzica*.

7. Chi primo fa bazzica, vince la partita e ritira l'ammontare delle poste.

8. I numeri per così dire *segreti*, possono essere estratti per altri giuocatori anche dopo cominciata la partita, purchè consenzienti i già partecipanti al giuoco.

9. Anche nel giuoco della *bazzica* è permesso di vendere la propria stecca, cioè cedere ad altri il *proprio giuoco*, non colpo, tale quale è.

10. Quando la propria palla colpisce quella avversaria, i birilli fatti cadere da qualsiasi palla sono buoni; non valgono quando la palla che batte va in buca.

11. Quando una palla va in buca deve essere ricollocata sulla penitenza, com'è detto nell'articolo 2.

12. Quando le due palle vanno in buca o balzano fuori del biliardo, chi ha fatto il colpo nè guadagna, nè perde e le palle sono ricollocate come a principio di partita.

13. Se dopo colpita la palla avversaria una o ambedue le palle fanno cadere tutti i birilli, eccettuato quello di mezzo, e che deve *rimanere al suo posto*, si guadagna *bazzicotto*. Non vale se vi concorre il pallino. Il bazzicotto fatto nel primo giro dei giuocatori non vale come partita, ma solo come punti.

14. Chi fa *bazzicotto* guadagna la partita, che dichiarasi finita, e ritira perciò dal biscazziere l'ammontare delle varie poste.

15. Facendo saltare la palla avversa fuori del biliardo si acquistano due punti.

16. Mandando la propria fuori del biliardo non si perdono punti e si regola il giuoco come se fosse andata in buca.

17. Come nel giuoco dei birilli con pallino, questo vale tre o quattro, se fatto con la palla avversaria o con la propria.

18. Nella bazzica non si perdono punti.

19. Nei biliardi pubblici il biscazziere ritiene, generalmente, sulla vincita centesimi dieci per ciascun giuocatore e per ciascuna partita.

20. Coloro che, avendo perso, sono usciti di giuoco (*morti*, *passati*) possono rientrarvi rimettendo il loro numero nel cestino e ripagando la *posta*. Estraggono quindi nuovamente un numero. Se il numero estratto è quello che avevano precedentemente, pagano di nuovo la posta, e così di seguito fino a tanto che non avranno estratto un numero diverso da quello che avevano nel giuoco, prima di perdere.

Giuoco ai birilli senza pallino.

1. Questo giuoco differisce poco da quello con *birilli* e *pallino*.

2. La partita va a' 16, o ai 20, o ai 24, o ai 36 punti, come e meglio piace ai giuocatori di stabilire, e si giuoca con due palle.

3. Se la partita va ai 16 punti, il birillo centrale conta quattro punti, se cade solo; ne conta due, se cade con gli altri birilli.

4. Nelle partite a più di 16 punti conta quattro o sei punti, secondo quanto stabiliscono precedentemente i giuocatori, se cade solo.

5. Chi manda la propria palla in buca perde due punti e la palla viene collocata sulla *penitenza*.

6. Se la palla caduta in buca è quella avver-

saria, chi l'ha mandata in buca guadagna due punti; ma l'avversario ha palla in mano.

7. Chi manda ambedue le palle in buca non perde punti e l'avversario si acchita.

8. Mette l'acchito e perde tre punti colui che dà un ternario.

La carolina senza birilli.

1. Il giuoco della *carolina*, detto pure delle *cinque palle*, si giuoca quasi esclusivamente in Toscana e consiste nel mandare in buca le palle, e si giuoca in due o più, ma ciascuno per conto proprio.

2. Il giuoco della carolina senza birilli consiste nel mandare in buca le varie palle e nel fare su di esse carambole. Ogni carambola vale due punti.

3. La carolina si giuoca pure con birilli. In questo caso oltre le buche e i *caramboli*, come nel giuoco di *carolina* senza birilli, vi sono pure i punti rappresentati dal valore dei birilli abbattuti con le palle di vario colore e così avremo: se con la bianca due punti ogni birillo (il centrale dieci punti se fatto solo); tre punti per ogni birillo se con la rossa, e il centrale 15 punti; 4 punti per birillo fatto con la turchina e il centrale 20 se abbattuto solo; sei punti per ogni birillo fatto con la gialla e trenta punti se abbattuto il solo centrale. Se la palla gialla va nelle buche d'angolo, dopo aver fatto i birilli, i punti, rappresentati da questi, sono perduti.

4. La partita va da cento punti all'infinito, ed è giuocata con cinque palle, e cioè con due palle bianche, una turchina, una rossa ed una gialla.

5. Le palle hanno un valore vario a seconda del colore. Così: le bianche contano due punti; la rossa tre; la turchina quattro; la gialla sei.

6. Le palle bianche valgono, se fatte in qualsiasi buca; la turchina e la rossa, se fatte nelle buche degli angoli; la gialla nelle due buche che trovansi a metà delle mattonelle lunghe.

Però in alcune provincie, come in Toscana, le bianche, la turchina e la rossa sono buone in tutte le buche; la gialla invece solo nelle buche di mezzo delle mattonelle lunghe.

7. Se vengono spinte in buche non assegnate a ciascun colore, i punti che esse rappresentano vanno a beneficio dell'avversario.

8. Le palle si dispongono nel modo indicato nella figura 54.

9. La bianca su cui deve battere viene acchitata dal giuocatore.

10. Colui che fa punti, continua nel giuoco fino a tanto che fa punti.

11. Colui che principia il giuoco, si può *mettere*, stando nel quartiere, come e meglio gli piace senza essere obbligato a toccare la sponda con la propria palla.

12. Se nel *mettersi* si toccano le palle si perdono tanti punti quante sono le palle toccate; nè queste vengono ricollocate al posto primitivo.

13. Chi per errore si *mette* quando non gli

spetta e tocca una o più palle, perde tanti punti quante sono le palle toccate, nè ha il diritto di riprendere la propria palla, perchè perde il turno di giuoco.

14. Colui che *batte* (il secondo che giuoca) tira il primo colpo sulla palla avversaria o può *dare un fallo*, cioè perder la mano.

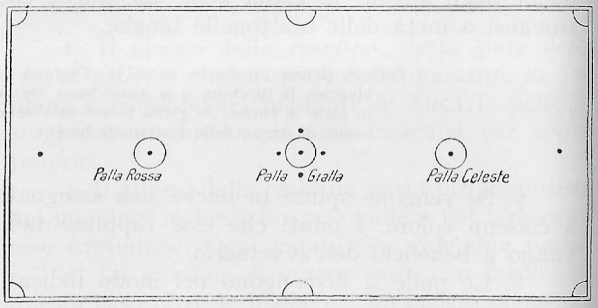


Fig. 54.

15. Se tocca prima una delle palle colorate perde tanti punti quante sono le palle toccate.

16. Dopo aver toccato la bianca, si giuoca su qualsiasi altra palla.

17. Mandando una palla colorata in buca si ricolloca sopra il *segno* che le spetta, se è vacante; altrimenti viene messa al posto della palla che occupa il *segno*.

18. Qualora tutti i *segni* fossero occupati, si colloca in mezzo e contro la mattonella corta l'

più lontana dal giuocatore che ha il diritto di giuocarvi sopra.

19. Colui, cui non spetta di giuocare, che ferma o devia una palla qualunque in moto, perde tanti punti quanti ne rappresenta la palla fermata o deviata.

20. Se colui che giuoca ferma o devia una palla di colore in moto perde tanti punti quanti essa ne rappresenta; ma se ferma o devia una palla bianca, non perde punti; ma l'avversario è in diritto o di prenderla in mano, se è la sua, o di lasciarla ove si trova.

Partita delle buche (o bilie).

1. Al giuoco delle *buche*, detto comunemente *alle bilie*, prendono parte due o più giuocatori. Quando i giuocatori sono più di due, la sorte determina l'ordine del giuoco.

2. Alle *buche* si giuoca con due palle, senza *pallino* e senza *birilli*.

3. Le palle vengono messe per acchito come nel giuoco dei birilli con pallino.

4. Il giuoco consiste nel mandare la palla avversaria in buca.

5. Ciascuna buca fatta vale un punto; e la partita va ai 3, ai 6 o ai 90 punti (buche).

6. Mancando la palla avversaria o andando in buca con la propria si perde un punto. Andando in buca con ambedue le palle si perde un punto solo.

La poule o gara.

1. È il giuoco delle bilie (buche) fatto da 6 o più giuocatori.

2. La *gara* si giuoca alle *due* o alle *tre* bilie.

3. La *posta* è stabilita di comune accordo, prima di cominciare il giuoco, da chi vi prende parte.

4. Stabilita la *posta* e il numero delle *bilie*, i giuocatori ricevono un numero d'ordine. Dopo, i numeri vengono rimbussolati ed estratti nuovamente e successivamente per determinare volta a volta colui a cui spetta giuocare.

5. Il primo estratto si acchita; il secondo estratto batte con palla in mano, restando nel quartiere.

6. In tal guisa ciascun giuocatore fa il suo giuoco per turno. Incominciata la *gara* non possono farsi nuove ammissioni di giuoco, se non dietro unanime consenso.

7. Colui che viene ammesso nel giuoco, a partita cominciata, prende la posizione del giuocatore che, nel turno, ha perduto il maggior numero di *bilie*.

8. Ogni qualvolta vien fatta una bilia, il giuocatore che segue, dà l'acchito a quello che per turno gli tien dietro nel giuoco, il quale batte con palla in mano dal quartiere.

9. Mancare la palla o andare in buca con la propria, equivale a perdere una bilia; mancare le

palle e andare in buca con la propria, equivale alla perdita di due bilie.

10. Far bilia buona, significa mandare in buca la palla del giuocatore che si è acchitato, o che ha fatto il colpo che ha preceduto.

11. Il salto fuori del biliardo della palla avversaria vale una buona bilia; si perde una bilia, se è la palla di chi batte che salta fuori dal biliardo.

12. Ogni volta che un giuocatore perde *bilia*, si dice che *ne ha una, due, tre*, o *morto*, quando il numero delle bilie perdute equivale a quello stabilito in precedenza come limite di giuoco.

13. Perdere una o più bilie si dice pure: *perdere un occhio, due, tre occhi* o *morto*.

I toscani chiamano *pistello* il giuocatore che perde una *bilia*; *mortale* chi ne ha perse due; *morto* chi ne ha perse tre.

14. Nella gara non si fanno due colpi di seguito a meno di *prendere a fare*. In questo caso colui che *prende a fare* s'impegna di vincere una bilia in quel colpo, e se non fa bilia, la perde, anche senza mancare palle, senza perdersi in buca e senza far saltare la propria palla fuori del biliardo.

15. Chi è *morto* esce fuori dal giuoco. Colui che rimane *vivo* per l'ultimo, vince la *gara* e ritira le *poste* da tutti gli altri giuocatori versate.

16. Chi è *morto* non può più rientrare nel giuoco; ma può comperare il giuoco di chi non sia ancora *morto*.

17. Quando nel giuoco restano due giuocatori soli, essi possono prolungare due volte la partita

di *due* o più bilie. Ma essi possono pure chiudere la partita, dividendosi le *poste*, se a parità di bilie, o proporzionatamente alle *bilie* che ciascuno di essi ha.

Sette e mezzo.

1. Si giuoca con due palle, pallino e birilli, in un numero indeterminato di giuocatori, ciascuno dei quali giuoca per proprio conto.

2. Il pallino in questo giuoco, conta mezzo punto; e contano mezzo punto i birilli che stanno intorno al birillo centrale, che vale 7 punti.

3. Ciascuna buca ha un valore determinato da *uno* a *sei* e si comincia a contare dalla buca della mattonella lunga di destra.

4. Ciascun tiratore riceve un numero d'ordine, e batte quando il suo numero viene nuovamente estratto, come nella *parigina*.

5. Oltre al numero d'ordine ogni tiratore riceve, *coperta*, una carta da un mazzo di quaranta, che è valutata come nel giuoco alle carte del sette e mezzo.

6. Le figure contano mezzo punto; la *donna di cuori*, detta *matta*, vale da mezzo punto a sette a piacimento; le altre carte valgono tanti punti quanti ne rappresentano.

7. Il giuoco consiste nel fare sul biliardo quel dato numero di punti necessari per fare *sette e mezzo* o per approssimarsi a *sette e mezzo*.

8. Chi fa più di *sette e mezzo* sballa e perde la posta.

9. Un giuocatore tiene il *banco*. Esso giuoca per ultimo e ritira la posta da tutti coloro che saranno *sballati* o che avranno fatto con la carta e col biliardo meno punti del banco o quanti ne fece il banco.

10. Se il banco *sballa*, paga la posta a ciascun giuocatore, eccettuato a quelli che pure saranno *sballati*.

11. Un giuocatore che ha una buona carta in mano o che si accontenta dei punti che ha, può non giuocare il colpo di biliardo.

12. Questo, come il *battifondo*, è considerato giuoco d'azzardo, e la legge proibisce che lo si giuochi nei luoghi pubblici.

Battifondo.

1. Il *battifondo* è un giuoco d'azzardo, proibito dalle leggi, benchè si giuochi ovunque in Toscana.

2. È una partita *alle buche*, e come questa si giuoca da un numero illimitato di giuocatori.

3. Uno dei giuocatori tiene *banco*; gli altri battono per turno una palla ciascuno.

4. Colui che tiene *banco* determina il *fondo* del *banco*, cioè: la somma che il *banco* mette per far fronte al giuoco, e la *posta* o *messa* per ciascun giuocatore.

5. Quando la *posta* non è limitata, ciascun giuocatore può battere, scommettendo fino alla concorrenza del *fondo* del *banco*.

6. Quel giuocatore che vuole giuocare una somma pari al *fondo* del *banco*, prima di fare il colpo annunzia « *tutto banco* ».

7. Il tenitore del *banco* può non accettare la scommessa; nel qual caso ritira il *fondo* e lascia il *banco* al giuocatore che annunziò « *tutto banco* ».

8. Questi deve rifondere il *banco* di una somma qualunque, perchè a lui spetta di determinarla, come pure di fissare le *poste* dei giuocatori.

9. Colui che tiene il *banco* non può prelevare alcuna somma dal *fondo* del *banco*, risultante dal *fondo*, sommato colle *vincite* fatte, fino a tanto che non cede volontariamente ad altri il *banco*.

10. Di conseguenza le vincite vanno tutte ad aumentare il *fondo* del *banco*.

Partita della guerra.

1. La *partita della guerra* si giuoca come la *parigina*, con due palle, con pallino e co' birilli.

2. Il numero dei giuocatori è illimitato.

3. Ogni punto ha un valore determinato prima di cominciare il giuoco. Così, varrà 5, 10, 15 o più centesimi a seconda della *posta* stabilita, che viene versata da ogni singolo giuocatore prima che s'incominci la partita.

4. Ciascun giuocatore percepisce o paga al *banco* la somma corrispondente ai punti fatti o *bevuti*.

5. La sorte determina il turno dei giuocatori.

6. Il numero *uno* batte sull'acchito, che si

ottiene mettendo una palla in *penitenza*; il pallino sul *punto* a un terzo del biliardo e in alto; mentre il giuocatore batte dalla sponda corta opposta.

7. Il giuoco consiste nell'addossare la responsabilità dei resultati del colpo successivo a chi giuocò il colpo precedente. Così, ad esempio:

Il giuocatore *uno* tira e non fa punti e il giuocatore *due* tira e fa otto punti; valutandosi ciascun punto 5 centesimi, il giuocatore *uno* deve pagare al giuocatore *due* quaranta centesimi.

Il giuocatore *tre* tira e fa dodici punti; il giuocatore *due* paga al giuocatore *tre* quattro soldi, mentre il banco gliene paga otto; e così di seguito, giacchè chi perde paga le differenze tra i punti vinti e quelli fatti dal giuocatore che segue.

8. Se il giuocatore *uno* fa punti al principio di partita, è il *banco* che paga.

9. Quando i punti vengono *bevuti* succede l'inverso e cioè: chi perde paga i punti perduti al giuocatore che lo precedette; ed al cominciar della partita al *banco*.

Così, se il giuocatore *uno* perde cinque punti, paga al *banco* cinque soldi.

Se il giuocatore *due* perde tre punti paga tre soldi al giuocatore *uno*. Ma se i punti persi dal giuocatore *due* fossero sette, il giuocatore *uno* non riceve che cinque soldi, mentre gli altri due vanno al *banco*.

10. La partita termina quand'è esaurito il *fondo* del *banco*.

Partita delle boccette.

La partita delle *boccette* è uno dei giuochi più particolarmente italiani.

1. Si giuoca da due fino a otto giuocatori, con due, con tre, con quattro o con sei *pallette* (sono palle un poco più piccole di quelle con le quali si giuoca la *partita dei birilli*) per ciascun giuocatore. Il colore delle *pallette* varia per ciascun giuocatore.

2. Si giuoca come la partita alle bocce di legno.

3. Va ad un numero determinato di punti, cioè ai 12, ai 24, ai 36 o ai 48, a seconda del numero delle pallette possedute da ciascuno dei giuocatori.

4. Vince uno o più punti colui che più si approssima con una o più pallette al pallino.

5. Le pallette che vanno in buca o saltano fuori del biliardo sono considerate perse, nè possono essere tirate di bel nuovo nel giro.

Partita alla geometria.

1. La *partita delle boccette* assume la denominazione *della geometria*, quando le *pallette* debbono toccare due mattonelle prima di avvicinarsi al pallino per guadagnare il punto.

2. La partita va ai 24 se con due pallette; ai 12 se con una palletta sola.

La carambola.

Fare carambola significa toccare le due altre palle con la propria. L'azione di *fare carambola* ha dato origine al giuoco francese di questo nome, che viene eseguito da uno o da più giuocatori. La partita va a 30, a 50, a 100 punti. Generalmente nelle partite d'impegno si va da 150 a 200 punti.

Nella partita, ciascuna *carambola* conta un punto, salvo contrarie disposizioni accettate da coloro che giuocano la partita.

Il vincitore della carambola è quello che per primo ha raggiunto un numero determinato di punti.

Generalmente la *carambola* si giuoca su un biliardo senza buche. Qualora si giuochi su di un biliardo con le buche, queste vengono convenientemente otturate; o non si tappano, e allora quando una palla va in buca viene ricollocata nella posizione che occupava al principio della partita. Quando una palla va in buca, nè si perdono, nè si acquistano punti.

Nella carambola la mira principale del giuocatore è di ravvicinare le palle per facilitarsi i colpi successivi, nell'intento di fare una cosidetta *serie*. Per ravvicinare le palle bisogna generalmente urtare forte una palla, e piano l'altra. La pratica, più che tutto, può indicare la natura di tutte le combinazioni.

Quando il giuocatore che batte non è sicuro di

fare *carambola*, è meglio che batta sulla rossa che sulla bianca; perchè se batterà prima la bianca, la palla con la quale ha battuto può venire a fermarsi vicino alla rossa, e se manca la *carambola*, si espone a lasciare all'avversario un colpo favorevolissimo e sicuro per fare il punto. Ma se batterà prima la bianca, potrà facilmente lasciare l'avversario in mezzo, e quindi nella difficoltà di fare la *carambola*.

Però, come massima generale, non è necessario giuocare in modo da allontanare la propria palla dalle altre o da mandarla a fermarsi presso ad una mattonella. Questo sistema è più nocivo a chi lo applica che a colui contro il quale viene applicato.

Le regole generali della *carambola* sono:

1. Prima di cominciare il giuoco, i giuocatori tirano per l'*acchito*, e cioè, spingendo la palla contro la mattonella dall'alto la fanno tornare verso quella bassa. Colui, la palla del quale si è avvicinata di più alla mattonella dal basso, ha la scelta di giuocare per primo o di far giuocare l'avversario.

2. La partita di carambola si giuoca con tre palle, delle quali due bianche e una rossa. La *rossa* si colloca sul punto *a*, la bianca sul punto *b*. Con l'altra bianca, restando nel semicerchio segnato sul tappeto, si batte la rossa per carambolare poi sulla bianca (fig. 55).

3. L'attacco diretto della rossa non è obbligatorio. Il giuocatore può quindi batterla di mattonella, di rinterzo, ecc., come meglio gli piace.

L'essenziale si è di far cambiare posto alla palla con la quale si giuoca.

4. Il giuocatore conserva la mano, continua

cioè a giuocare fino a tanto che fa *carambola*. Perde il turno ed è sostituito da altro giuocatore quando non fa carambola, o commette un errore che gli fa perdere la mano.

5. Dopo il primo colpo, colui che ha giuocato per primo, e dopo, tutti gli altri giuocatori, possono battere la rossa o la bianca a piacimento, qualunque sia la posizione occupata dalle tre palle.

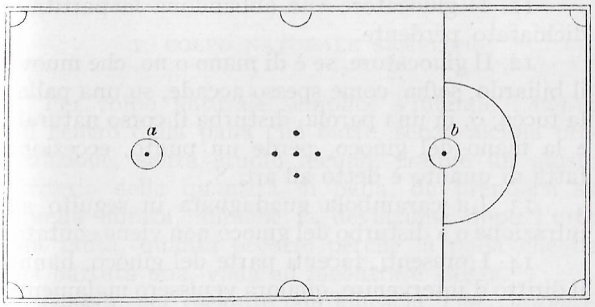


Fig. 55.

6. Quando una palla salta fuori del biliardo viene ricollocata sul semicerchio del quartiere, o posto primitivo; ma se il segno fosse occupato si pone in mezzo, se è la rossa; se è la bianca nel semicerchio del quartiere.

7. Però, se il giuocatore che l'ha lanciata fuori del biliardo ha fatto *carambola*, il punto gli è contato favorevolmente e continua a battere.

8. Il giuocatore che tocca, ferma, o devia una palla, perde la mano e il punto fatto; anche se ha

fatto carambola e che *sbiliarda* o *bastona* la palla, perde la mano; ma le palle restano ove furono lanciate da chi perdette la mano.

9. Quando le due palle si *combaciano*, due di esse si ricollocano ove erano al principio della partita, mentre la terza resta in mano di chi batte.

10. Dopo ciascuna partita il vincitore ha il diritto di cominciare lui il giuoco o di farlo ricominciare all'avversario.

11. Il giuocatore che abbandona la partita è dichiarato perdente.

12. Il giuocatore, se è di mano o no, che muove il biliardo, soffia, come spesso accade, su una palla; la tocca, o, in una parola, disturba il corso naturale e la mano del giuoco, perde un punto, eccezione fatta di quanto è detto all'art. 8.

13. La carambola guadagnata in seguito ad infrazione o a disturbo del giuoco non viene contata.

14. I presenti, facenti parte del giuoco, hanno il diritto d'intervenire, qualora venissero malamente o a torto computati i punti.

BREVE TEORIA
sul giuoco della carambola [1].

Carambola o *fare carambola* significa colpire successivamente due altre palle con quella che batte.

Tutte le volte che senza un *effetto*, cioè colpendo

[1] La carambola si giuoca con tre palle, due *bianche* e una *rossa*. Noi diciamo *palla* 1, la bianca che batte; *palla* 2, la bianca contro cui si batte; *palla* 3, quella su cui s'ha da fare carambola, cioè la *rossa*.

con la stecca la palla che batte al suo centro, è possibile fare la carambola, si dice che il colpo è *naturale*. Il colpo naturale, secondo le idee del famoso Vignaux, può dividersi in quattro categorie:

1ª Naturale semplice.
2ª » con arresto.
3ª » di finezza o di friso.
4ª » di mattonella.

I. COLPO NATURALE SEMPLICE.

Per colpo naturale semplice s'intende l'*attacco* al centro della palla che batte, senza alcuna precauzione, senza studio alcuno, tranne un giusto criterio della quantità di palla, da prendersi su quella mirata, affinchè la deviazione dopo l'urto sia tanta, quanta occorre perchè la palla che ne ha battuta una, vada ad incontrare l'altra.

Quindi, per eseguire con efficacia, cioè *carambolando*, il colpo naturale, è necessario:

1. Proporzionare l'energia dell'attacco alla distanza da far percorrere alla palla 1 (che batte) e alla deviazione che si vuole ottenere dall'urto della palla 1 con la palla 2 (contro la quale si batte) perchè la palla 1 vada poi a colpire la palla 3.

2. Collocarsi di fronte alla palla 1 e cioè sul prolungamento della linea immaginaria passante dal centro della *palla* 1 e il punto da colpirsi sulla *palla* 2.

La carambola fatta con un colpo naturale si dice *carambola naturale*, semplice o diritta, perchè

fatta senza toccare una mattonella e cioè da palla a palla, come derivante naturale della forza e deviazione dell'urto tra le 2 palle. Da ciò si deduce come assioma che la *carambola naturale, semplice o diretta,* dipende dalla energia dell'attacco della *palla* 1 e dal punto mirato e colpito sulla *palla* 2.

Si tenga presente, che quanto più vicino al centro della palla è il punto mirato, tanto più acuto, più stretto, sarà l'angolo di deviazione della *palla* 1; che la stecca deve rimanere per quanto possibile orizzontale, affinchè la palla con cui si batte non abbia a descrivere una curva e quindi alterare la direzione del percorso e il punto mirato per ottenere la carambola.

Le figure che seguono, sono state tra le carambole descritte dal Vignaux e da altri, e qui riportate come esercizio pratico di giuoco, perchè è segnato graficamente come dev'essere eseguito ciascun colpo da un giuocatore, anche mediocre, che tenga sempre presente il principio fondamentale del giuoco della carambola: *riunire, per quanto è possibile, le palle per formare la serie.*

Esempi.

1. Carambola naturale semplice (fig. 56).

Attacco: moderato, colpo secco; un poco di slancio.

Palla 1: al centro, toccherà la palla 2 e dopo colpita la palla 3, andrà verso l'angolo superiore di destra, punto di riunione.

Palla 2: toccata di $^3/_4$ a destra, batterà sponda lunga a sinistra, per morire verso l'angolo superiore di destra.

Palla 3: in pieno, sarà cacciata verso l'angolo superiore di destra.

2. Carambola precedente alternata (fig. 57).

Attacco: al centro, moderato, colpo più secco.

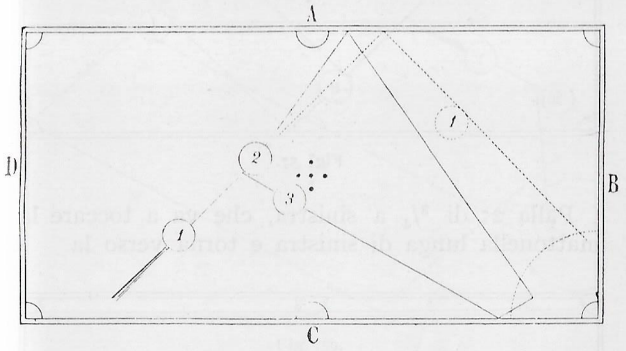


Fig. 56.

Palla 1: spinta per l'urto sulla

Palla 3: la spingerà verso l'angolo superiore di sinistra.

Palla 2: colpita di $^3/_4$ a sinistra, toccherà la sponda lunga a destra, per morire verso l'angolo superiore di sinistra.

3. Carambola naturale semplice con *riunione* delle palle (fig. 58).

Attacco: moderatissimo, dolce.

Palla 1: al centro, carambola con la

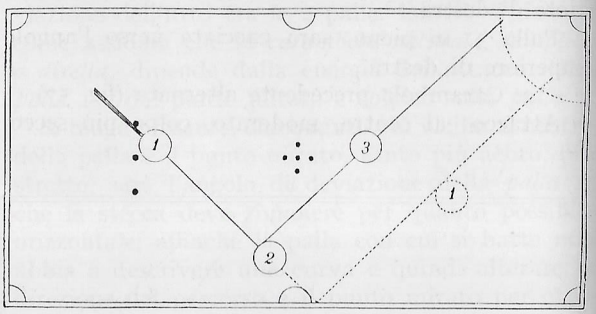


Fig. 57.

Palla 2: di $^3/_4$ a sinistra, che va a toccare la mattonella lunga di sinistra e torna verso la

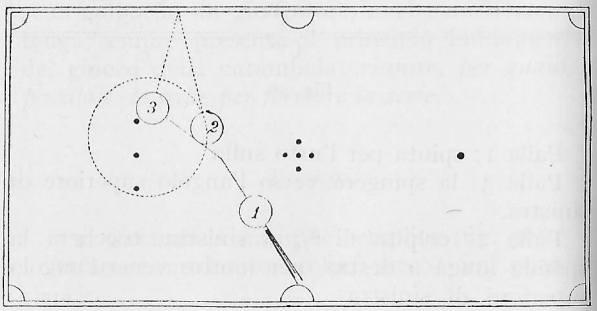


Fig. 58.

Palla 3: che deve restare immobile e serve da centro di riunione.

4. Carambola naturale semplice con riunione di rinquarto (fig. 59).

Attacco: energico e un po' di seguito.

Palla 1: al centro carambola direttamente, dolcemente, dopo aver toccato.

Palla 2: deve assorbire quasi tutta la forza di impulsione; tocca quattro mattonelle e torna verso la

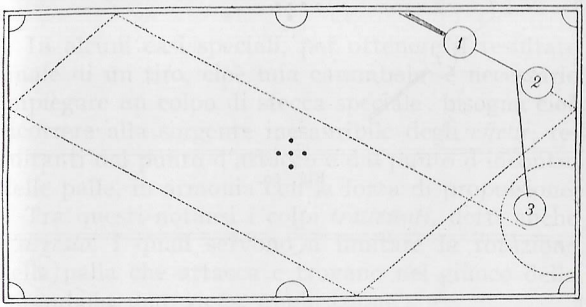


Fig. 59.

Palla 3: che deve avere percorso poca strada. La riescita del colpo dipende dalla proporzione di forza impulsa alle palle 1 e 2.

5. Carambola naturale semplice di rinterzo (fig. 60).

Attacco: moderatissimo.

Palla 1: in conseguenza dell'urto devia e carambola con la

Palla 3: che si spinge di poco verso la mattonella.

Palla 2: colpita di $^3/_4$ a destra, tocca la mattonella corta e si dirige verso la palla 3.

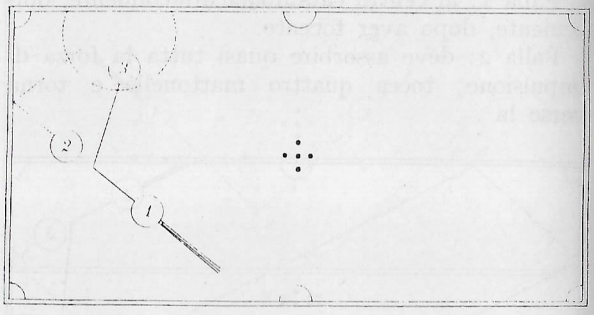


Fig. 60.

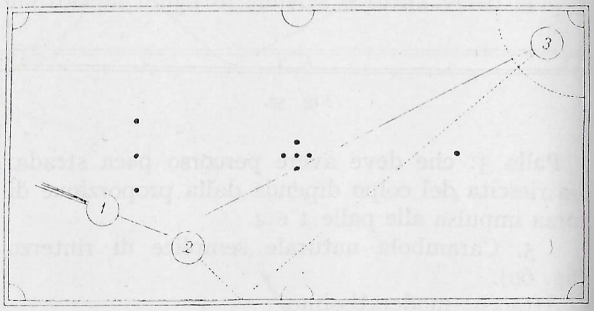


Fig. 61.

6. Carambola naturale semplice con riunione nell'angolo superiore di sinistra (fig. 61).

Attacco: energico, sostenuto, vivo.
Palla 1: al centro, dopo aver toccato la
Palla 2: di $^3/_4$ a sinistra, carambola con la
Palla 3: che deve essere toccata leggermente.
Palla 2: toccata sponda, va a riunirsi nell'angolo superiore a sinistra.

2. COLPI NATURALI CON ARRESTO.

In alcuni casi speciali, per ottenere il resultato finale di un tiro, cioè una carambola, è necessario impiegare un colpo di stecca speciale; bisogna cioè ricorrere alla sorgente inesauribile degli *effetti*, resultanti dal punto d'attacco e dal punto d'incontro delle palle, in armonia con la forza di propulsione.

Tra questi notansi i colpi *trattenuti*, detti anche d'*arresto*, i quali servono a limitare la rotazione della palla che attacca e trovano nel giuoco della carambola una vasta applicazione.

Il colpo d'arresto si ottiene attaccando con energia, e deve essere secco, vivo, istantaneo, preciso; talvolta violento, e deve essere assestato da molto presso alla palla, serrando leggermente la stecca appena dato il colpo. Ciò ha per effetto di togliere il contatto del girello con la palla e quindi di troncare bruscamente l'impulso, che il colpo di *seguito* suole imprimere.

Il principale effetto del colpo d'arresto è quello di far retrocedere la palla d'urto e retrocederà sullo stesso piano di attacco, se la palla fu attaccata e colpì, sul piano passante pel centro delle

palle; a destra o a sinistra, se fu attaccata a destra o a sinistra.

Per ciò che concerne la deviazione, resultante dall'urto, si ricordi che la pratica insegna che essa sarà tanto maggiore quanto più brusco fu l'attacco. Il massimo di deviazione che si può ottenere è leggermente inferiore all'angolo retto.

Riducendo in pratica le teorie sopra accennate si avrà: che la carambola, quando le palle 2 e 3 si trovano sulla stessa linea o quasi, sarà possibile se esse sono molto riavvicinate; e il grado di arresto dovrà corrispondere all'angolo di deviazione da ottenere.

La dimostrazione grafica, meglio che le parole, renderà chiara l'applicazione del colpo d'arresto alla carambola.

1. Carambola di colpo d'arresto e riunione di rinquarto (fig. 62).

Attacco: energico, con arresto; secco.

Palla 1: al centro.

Palla 2: quasi in pieno, ma un po' a destra toccherà tre sponde per tornare verso la

Palla 3: resterà quasi immobile e servirà di centro di riunione.

2. Carambola di colpo d'arresto e riunione di rinterzo (fig. 63).

Attacco: corto, vivo; secco.

Palla 1: al centro; colpirà la 2 e caramboleră direttamente.

Palla 2: colpita di $^3/_4$ a destra; batte mattonella lunga a sinistra e corta in alto; fermasi verso la

Palla 3: che resterà quasi immobile come centro di riunione.

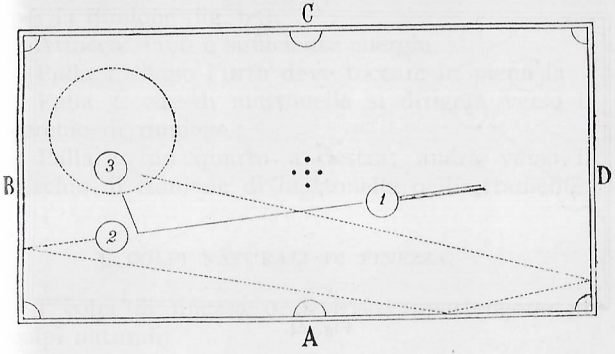


Fig. 62.

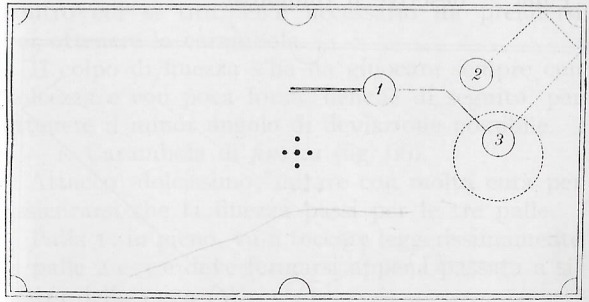


Fig. 63.

3. Carambola d'arresto con riunione di rinquarto (fig. 64).

Attacco: energico in rapporto al lungo tragitto da far percorrere alla palla 2.

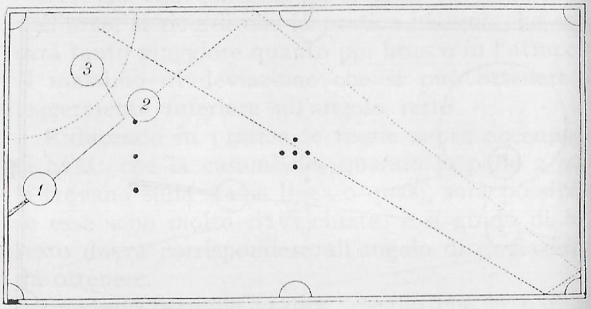


Fig. 64.

Palla 1: al centro; carambola da palla a palla.
Palla 2: descrive il rinquarto.

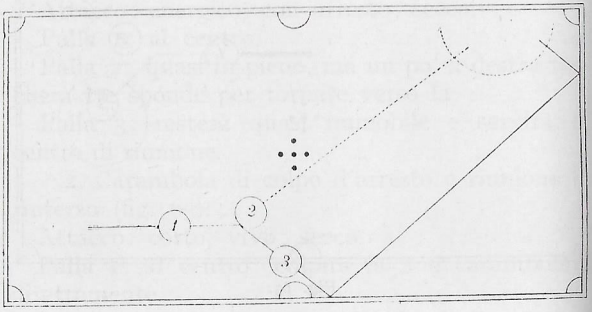


Fig. 65.

Palla 3: quasi immobile che serve di centro di riunione.

La difficoltà a superarsi si è di imprimere alla palla 2 la forza necessaria pel rinquarto.

4. Carambola di mezzo arresto, con rinterzo, per la riunione (fig. 65).

Attacco: vivo e sufficiente energia.

Palla 1: dopo l'urto deve toccare in pieno la

Palla 3: che di mattonella si dirigerà verso il cerchio di riunione.

Palla 2: un quarto a destra; andrà verso il cerchio di riunione di mattonella o direttamente.

3. COLPI NATURALI DI FINEZZA.

I colpi di finezza o di friso appartengono ai colpi naturali.

Si attacca la palla in pieno e si regola l'angolo di deviazione a seconda della quantità di palla, contro cui si tira, ch'è necessario da prendersi per ottenere la carambola.

Il colpo di finezza s'ha da giuocare sempre con dolcezza e con poca forza, benchè di seguito, per ottenere il minor angolo di deviazione possibile.

1. Carambola di *finezza* (fig. 66).

Attacco: dolcissimo; mirare con molta cura per assicurarsi che la finezza passi per le tre palle.

Palla 1: in pieno, va a toccare leggerissimamente le palle 2 e 3 e deve fermarsi appena passata a sinistra della rossa (3).

Palle 2 e 3 devono muoversi il meno possibile.

La quantità di palla da mirarsi sulla 2 deve essere tale da produrre la trasposizione della rossa.

Si opera come nella figura precedente.

2. Carambola di doppio friso per mantenere la riunione (fig. 67).

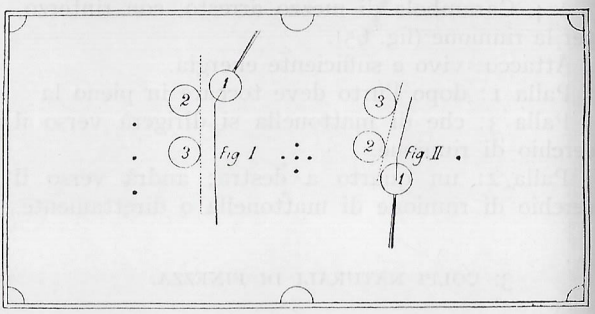


Fig. 66.

Attacco: dolce.
Palla 1: al centro; con molta dolcezza.

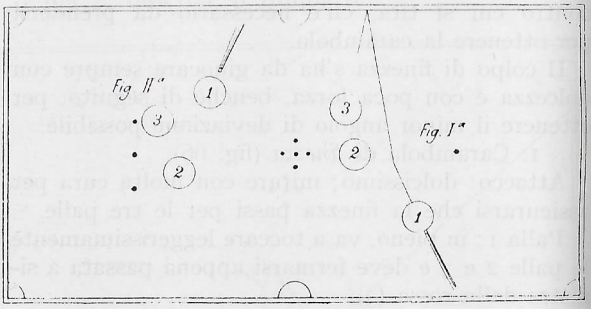


Fig. 67.

Palla 2: da prendersi di friso.
La palla 1, dopo l'urto con la 2, carambolerà

sulla 3 o andrà a trovare sponda e di ritorno batterà la 3 se l'ha mancata nel colpo diretto.

3. Carambola di friso, conservando la riunione (fig. 68).

Attacco: dolce, ma un po' vivo.

Palla 1: al centro, urta la

Palla 2: di friso il più possibile per fare carambola quasi in pieno sulla

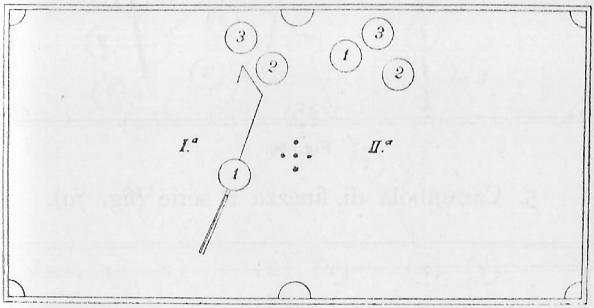


Fig. 68.

Palla 3: che resta quasi immobile.

4. Carambola naturale, con serie ulteriore (fig. 69).

Attacco: dolce.

Palla 1: deve passare tra la 2 e la 3 facendole scostare leggermente, e va ad occupare la posizione 1' perchè il colpo possa ripetersi all'inverso.

Ad un dato momento le palle rimarranno disposte come nella fig. II.

Allora il passaggio tra le due palle è più difficile;

e perciò nel fare la carambola sarà necessario far rimanere la palla 1 tra la 2 e la 3, come nella fig. III.

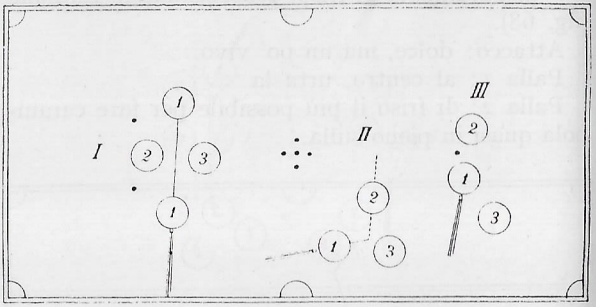


Fig. 69.

5. Carambola di finezza a serie (fig. 70).

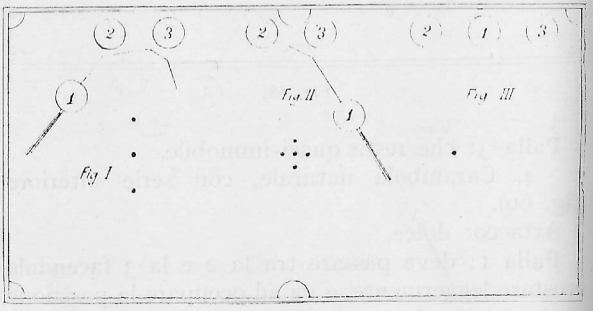


Fig. 70.

Attacco: moderato.

Palla 1: dopo l'urto con la 2, carambola direttamente

Palla 2: presa di friso tocca mattonella quasi perpendicolarmente e torna nella posizione primitiva.

Palla 3: presa di ¼ a ½ a destra tocca di angolo la mattonella e torna al posto primitivo.

Dopo il colpo le palle si troveranno disposte come nella fig. II.

Attacco: moderato.

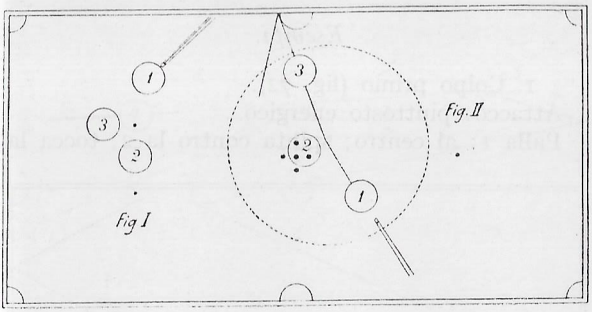


Fig. 71.

Palla 1: ha da trovarsi tra le altre due palle, sulla stessa linea come nella fig. III.

Si fa la carambola con un colpo retrogrado.

6. Carambola di finezza con riunioni per mattonella (fig. 71).

Attacco: moderato; dolcissimo, ma capace di dare alla palla 3 l'impulso necessario.

Palla 1: dopo l'urto di friso sulla 2, carambola in pieno sulla 3, che dopo aver toccato sponda torna sulla

Palla 2: restata pressochè immobile.

4. COLPI NATURALI DI MATTONELLA.

Colpi naturali di mattonella diconsi tutti quelli nei quali la palla 1, attaccata al centro, non carambola dalla palla 2 alla 3 direttamente; ma col concorso e dopo aver toccato una mattonella.

Esempi.

1. Colpo primo (fig. 72).
Attacco: piuttosto energico.
Palla 1: al centro; spinta contro la 2; tocca la

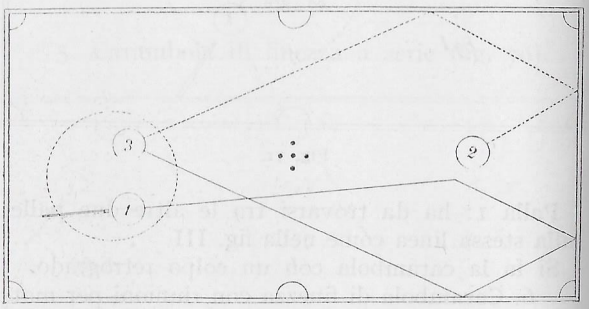


Fig. 72.

mattonella corta e di rinterzo per la mattonella lunga carambola.

Palla 2: presa di $^3/_4$ a destra, fa a sinistra lo stesso percorso della palla 1 e viene verso la

Palla 3: che resta pressochè immobile e serve

di centro di riunione. Questo colpo esige grande precisione d'occhio e di forza. Se il biliardo è *duro*, rende poco, si attacca la palla 1 un po' in testa.

2. Colpo secondo (fig. 73).

Attacco: energico; colpo di seguito e sostenuto.

Palla 1: al centro; dopo aver toccato la 2; batte sponda corta e carambola per la linea tracciata piena.

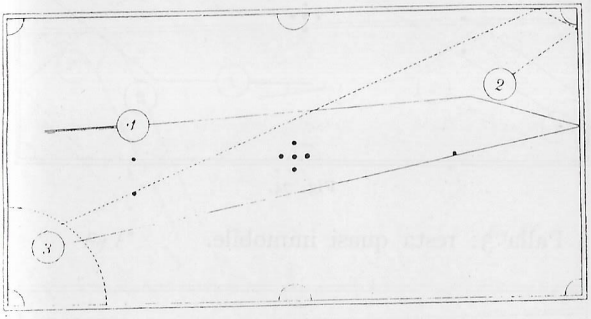


Fig. 73.

Palla 2: presa di due terzi a destra segue la traccia a punti con un rinterzo, verso la

Palla 3: che deve restare pressochè immobile.

Se la palla 2 è vicina a mattonella non s'ha da attaccare la 2 in testa; se la 2 è quasi *attaccata* alla mattonella, s'attacchi la 1 un po' in basso.

3. Colpo terzo, carambola di rinterzo (fig. 74).

Attacco: energico, vivo, istantaneo.

Palla 1: al centro; dopo spinta la 2 con violenza ha da conservare forza sufficiente per carambolare di rinterzo seguendo la linea piena.

Palla 2: presa a due terzi a sinistra; per un rinquarto segue la linea punteggiata.

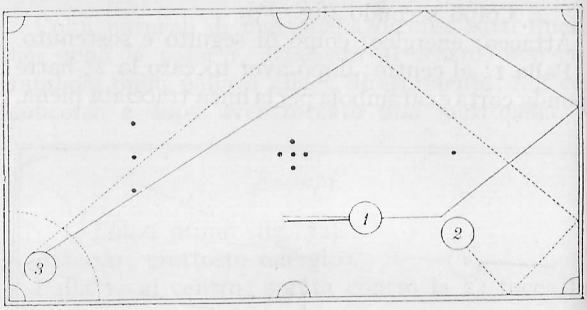


Fig. 74.

Palla 3: resta quasi immobile.

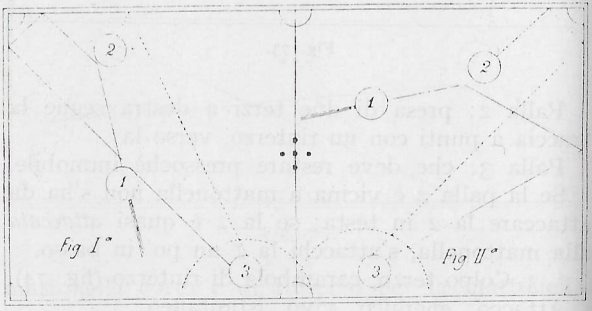


Fig. 75.

4. Colpo quarto: carambola di rinterzo (fig. 75 I). Attacco: sufficientemente vivace e secco.

Palla 1: dopo l'urto con la 2 toccherà mattonella lunga e corta e, raddoppiando, carambolerà con la 3.

Palla 2: presa di ¼ a sinistra toccherà sponda lunga e tornerà verso la

Palla 3: che resta quasi immobile.

5. Colpo quinto (fig. 75 II).

Attacco: più energico del precedente e più vivo.

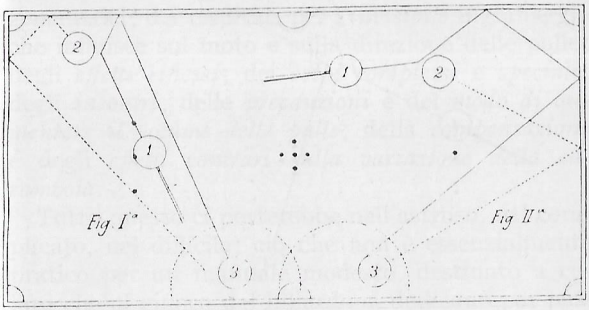


Fig. 76.

Palla 1: urta la 2; tocca mattonella corta e viene a carambolare sulla

Palla 2: presa di due terzi a destra rinterza e viene verso la

Palla 3: quasi immobile, serve di centro di riunione.

6. Colpo sesto (fig. 76 I).

Attacco: energico.

Palla 1: urta la 2; poi raddoppiando sulla mattonella lunga carambola sulla 3.

Palla 2: presa di due terzi a destra; con un rinterzo viene verso la

Palla 3: che deve esser mossa il meno possibile.

7. Colpo settimo (fig. 76 II).

Attacco: piuttosto vivace e secco; poca forza.

Palla 1: dopo aver toccato la 2 con un rinterzo carambola sulla 3.

Pal a 2: di due terzi a sinistra, fa mattonella corta e viene presso la 3.

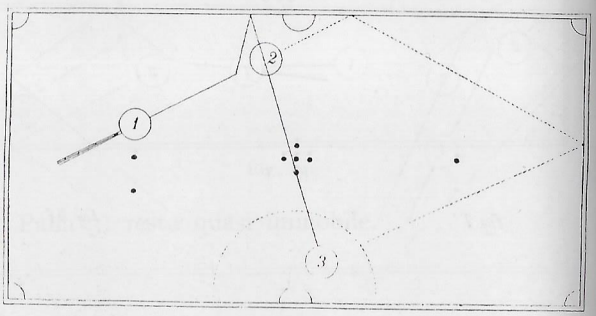


Fig. 77.

Palla 3: s'ha da muover poco e serve di centro di unione.

8. Colpo ottavo: carambola di traversino (figura 77).

Attacco: energico e sostenuto.

Palla 1: prende la 2 e per la sponda lunga carambola di traversino.

Palla 2: quarti in pieno, a sinistra con un rinterzo viene verso la

Palla 3: quasi immobile, è centro di riunione.

★

Il giuoco della carambola non s'arresta qui. Complicatissimo qual'è, potrebbe fornire un materiale sufficiente per formare un voluminoso libro che trattasse degli *effetti spontanei* con le cause generatrici; dei resultati per l'*invisibile* ingranaggio che influisce sul moto e sulla direzione delle palle; degli *effetti riflessi*; dei *colpi complessi* e *speciali*; degli *incontri*; delle *precauzioni* e del *modo di aumentare il volume delle palle*; della *compensazione* e degli *effetti contrari sulla variazione della carambola*.

Tutto questo ci porterebbe nell'astruso, nel complicato, nel difficile; ciò che non è essenzialmente pratico per un manuale modesto, destinato a coloro che al giuoco del biliardo si dedicano per passare piacevolmente una mezz'ora di un giorno di cattivo tempo; o per aiutare una digestione lenta, o per combattere il sovraccarico di un lavoro intellettuale.

Così, tralasciansi pure le teorie *sulla serie*, cioè sulla successione continua di carambole prevedute, calcolate e preparate dalla volontà e dall'abilità del giuocatore.

La *serie* vera è riservata ai professionisti di carambola, come l'americano Slosson, che nel *macht* a Valentino fece in meno di un'ora 1103 carambole; o come il Vignaux che nello stesso *macht* fece in un'ora 1531 carambole!

Vari giuochi della carambola.

1. PARTITA A SEGUIRE.

1. La partita a seguire si giuoca ai 24 punti, a due giuocatori.

2. Le palle che vi s'impiegano sono le stesse della carambola comune.

3. Chi comincia la partita batte sulla rossa e continua così il giuoco sino a quando guadagna punti.

4. Chi giuoca secondo può battere a suo piacimento sulla bianca o sulla rossa, purchè occupino la parte superiore del biliardo, e continua il giuoco finchè guadagna punti.

5. Però è d'obbligo osservare il mezzo cerchio di trenta centimetri di diametro.

6. Questa partita si giuoca pure in quattro; ma il giuocatore sostituisce volta a volta il compagno ogni qualvolta esso perde due punti, o perchè non colpisce la palla attaccata, per due volte, o perchè l'avversario fa punto.

2. LA BRISCOLA.

La briscola si giuoca ai 16 punti, se due sono i giuocatori; a 12 punti se sono quattro, o tre, separatamente, ed allora chi non ha compagno fa da sè. Le altre regole sono identiche a quelle della partita a seguire.

3. IL RADDOPPIO.

Generalmente si giuoca ai 20 punti con o senza palla rossa.

Perchè una palla mandata in buca conti punto, è necessario che dopo aver ricevuto l'urto della palla tirata, tocchi sponda o incontri altra palla.

Se la rossa è ammessa nel giuoco, la carambola conta a vantaggio di chi la fa.

4. LA PARTITA BIANCA.

1. Si giuoca ai 12 punti.

2. I giuocatori, prima di cominciare la partita, segneranno la propria palla e tireranno insieme a chi tocca l'acchito, e chi più si avvicina alla mattonella da cui si è tirato ha facoltà di acchitare o di fare acchitare.

3. L'acchito si dà con un sol colpo di stecca senza oltrepassare la metà del biliardo. Chi giuoca ed erra ha facoltà di dichiarare buono il colpo o pone la palla sulla *penitenza* (al segno). La *penitenza* (si ripete) è il segno bianco (ostia) posto al mezzo della sponda corta alta ed alla distanza di due palle e mezzo da essa.

4. Se la palla di chi acchita ritorna oltre la metà del biliardo, verso il giuocatore, l'acchito non è buono e la palla si mette sulla penitenza.

5. Quando, tirando, si manca palla si perde un punto e due quando si va in buca (se il biliardo le ha) senza aver preso palla.

6. Allorchè, in seguito ad un colpo qualunque, i giuocatori se concordi, possono riprendere le palle. In tal caso il diritto all'acchito spetta a chi propose di prendere le palle alla mano, eccetto quando uno dei due giuocatori ha fatto sul colpo un punto a suo vantaggio, ed in allora spetta a lui l'acchito.

7. Per il resto valgono le regole comuni al giuoco ordinario.

5. PARTITA RUSSA.

1. Si giuoca ai 40 punti e con 5 palle e cioè:
   1 rossa;
   1 gialla;
   1 rosa;
   2 bianche.

2. La palla rossa si colloca sul segno (*penitenza*) di alto; quella gialla sul segno di mezzo, e la rosa sul segno di basso, presso ai giuocatori. Quando si è di mano, adunque, non si può giuocare sulla rosa.

3. Il mezzo cerchio di alto di circa 30 centimetri di diametro è di rigore.

4. Se chi dà il primo acchito tocca una delle tre palle di colore, perde un punto, due se ne tocca due, e tre quando ne tocca tre. Le palle si ricollocano al loro posto e il giuocatore rinnova l'acchito.

5. Chi giuoca per secondo non può tirare che sulla palla dell'avversario (bianca) e se ne tocca altre prima di aver colpito la bianca avversaria,

perderà tanti punti quante palle di colore avrà toccato. Ma se si perde (va in buca) dopo aver fatto punti, questi andranno a benefizio dell'avversario; e se si perde senza aver fatto punti, la perdita sarà contata a favore dell'avversario per tanti punti quanti ne conterrà la palla toccata; e se capita che la palla del tiratore si ferma sul segno di una palla di colore che ha colpito, prende la propria e la sostituisce con la colorata relativa, e depone la propria a una distanza di 10 a 12 centimetri e in mezzo alla sponda opposta al quartiere della palla avversaria.

6. La rossa e la rosa non possono essere fatte che con le buche degli angoli; e se vi si mandano ciascuna conta 4 punti; ma i 4 punti si segnano all'avversario se cadono nelle buche di mezzo.

7. La palla gialla dev'essere fatta esclusivamente nelle buche di mezzo ed allora vale 6 punti; se va a cadere nelle buche degli angoli i 6 punti si annotano a vantaggio dell'avversario.

8. La palla bianca può farsi con qualunque buca e vale due punti.

9. La carambola è buona su tutte le palle e conta due punti.

10. Il giuoco continua fino a quando si fanno punti, avendo cura di ricollocare a ciascun colpo e al posto loro le palle di colore.

11. Se il giuocatore fa una delle tre palle di colore, il posto di quella è occupato, mentre gli altri segni restano vuoti. Però se la palla fatta è la rossa, sarà collocata sul segno vuoto della rosa, e viceversa; ma non si occuperà mai il segno della

gialla, finchè esso resterà unico vuoto. Trovandosi i tre punti occupati, la palla sarà messa alla *penitenza*.

Se invece la gialla vien fatta e il suo segno sarà stato occupato, la gialla verrà collocata sul punto più lontano dalla palla avversaria, se i due altri segni saranno liberi, altrimenti verrà collocata in *penitenza*.

Giuocato il colpo senza che la gialla sia stata toccata, si prende e si colloca sul primo segno libero, salvo a spostarla successivamente quando il segno suo rimanesse vuoto.

12. Per il resto valgono le regole generali.

6. PARTITA DI CINQUE BUCHE.

1. Si giuoca ai 15 punti, con tre palle di carambola.

2. Un giuocatore sceglie una buca e le altre cinque restano all'avversario, e non può contare a suo vantaggio che le palle fatte nella propria buca, le carambole e i punti persi dall'altro giuocatore.

3. Quando il giuocatore che si è riservato cinque buche si perde in una di esse senza toccare palla, perde un punto; se si perde prima di aver fatto punti, non perde nulla, ma conta i punti fatti sul colpo; ma se cade in una delle 5 buche, perde 2 punti toccando la bianca; 3 se tocca la rossa; ed infine se ha raccolto palle nella propria buca, o se fa carambola, perde tanti punti quanti ne avrebbe guadagnati.

4. Il giuocatore al quale sono state riservate 5 buche non segna i punti che può fare nella buca dell'avversario; ma se vi si perde, conta all'avversario tanti punti quanti ne avrebbe fatti se il colpo fosse stato buono per lui.

5. Il giuocatore che si riserva 5 buche a perdita o a guadagno, conta tutte le palle che entrano nelle sue buche, sia che ve le spinga lui o l'avversario.

6. Allorchè un giuocatore si riserva 5 buche, perdita e guadagno reciprocamente, la partita va ai 20 punti.

7. Quando un giuocatore fa buca nella propria e si perde in una buca avversaria, il guadagno dei punti va a quest'ultimo, ed *egualmente* si pratica quando si perde nella propria buca e contemporaneamente manda la palla avversaria in una buca altrui.

Quando però il giuocatore si perde nella propria buca dopo aver fatto punti, conta i punti guadagnati, ai quali ne aggiunge due se ha tirato sulla bianca, e tre se tirò sulla rossa. Se ha fatto carambola, la perdita sarà di due punti.

7. PARTITA DELLA PERDITA.

1. Per giuocare questa partita si usano le palle adoperate in una partita ordinaria. La *rossa* si mette al mezzo a 15 centimetri circa dalla sponda alta. I giuocatori, prima di cominciare la partita stabiliscono se giuocano solo la perdita; la perdita

e il guadagno semplici; o la perdita e il guadagno doppi.

2. Quando si giuoca la perdita sola, colui che fa punti annulla il proprio colpo, che non vale per alcuno; ma se nel medesimo colpo si perde, guadagna tutti i punti che ha fatto.

3. Quando si giuoca la perdita e il guadagno semplice, chi fa punti li conta; se perde sul colpo, conta i punti da esso fatti, più quelli della sua perdita, e cioè: due punti se ha tirato sulla bianca, e tre se ha tirato sulla rossa; se si perde dopo aver fatto carambola, la perdita si ridurrà a due punti soli.

REGOLAMENTO
per le Accademie di macth di biliardo.

In Francia, come in America, la passione del giuoco del biliardo ha raggiunto proporzioni mastodontiche; tali, da dare origine e da assicurare l'esistenza ad *Académies de billard*, tra le quali primeggia quella di Parigi, diretta dal celebre Vignaux, e solo nella direzione e nell'insegnamento della carambola; ma è coadiuvato da altri *professori attachés*, che rispondono ai nomi non meno celebri di Piot, Bataille, Leullier, Fournit e Gay.

Quest'Accademia ha un regolamento, ormai accettato come Vangelo da tutti coloro che in Francia coltivano passionatamente la carambola, giuoco francese, tutto francese, esclusivamente francese.

Il regolamento dell'Accademia Vignaux è quello che quasi sempre viene adottato nelle gare di ca-

rambola, frequenti in Francia, in Inghilterra, in America, come da noi sono frequenti quelle di *pallone*, di *scherma*, di *bocce*, di *briscola*, di recente memoria, perchè avvenute durante il periodo delle Esposizioni riunite di Milano del 1894. Nella lusinga di fare cosa utile, do per esteso questo *regolamento*, fiducioso di vedere ben presto, anche in Italia, forti giuocatori disputarsi la vittoria nel giuoco della carambola.

REGOLAMENTO.

1. La partita francese alla carambola si giuoca sopra un biliardo con cinque *segni* (*mouches*) e con tre palle, di cui una rossa e le altre due bianche.

2. I *segni* sono disposti come segue:

a) Uno nel mezzo del biliardo egualmente distante e dalle due mattonelle lunghe e dalle due mattonelle corte.

b) Quello di *partenza*, dal quale s'ha da cominciare il giuoco, a metà della lunghezza del biliardo, a una distanza eguale ad un quinto della lunghezza totale delle mattonelle corte.

c) A destra e a sinistra di questo segno e sulla stessa linea, ma a 16 cm. dal segno precedente, sono collocati altri due segni, che formano il *quartiere*, cioè la parte da cui si comincia il giuoco, detto pure *capo* del biliardo (fig. 78).

d) Il segno della rossa, o di alto, ad un quinto della lunghezza del biliardo a partire dalla mattonella corta di alto e a metà di questa.

In America i *segni* sono collocati a un quarto della lunghezza totale del biliardo, a distanza eguale, cioè: tra le due sponde corte e il *segno di mezzo*.

3. Prima di cominciare la partita i giuocatori tirano per l'acchito simultaneamente; e se le palle si sono incontrate e, se è incerto il resultato, rifanno il colpo.

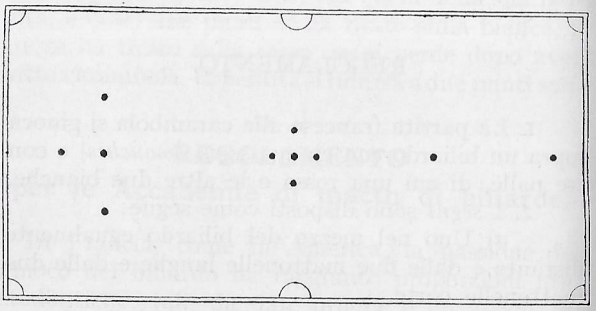


Fig. 78.

Colui che vince, sceglie la palla e giuoca per primo.

4. Al principio della partita la rossa vien collocata esattamente su *segno* di alto; il giuocatore che ha la mano, sceglie tra le bianche la palla che preferisce pel giuoco, e colloca quella avversaria in basso e sul *segno* opposto a quello occupato dalla rossa; la palla con la quale batte a destra o a sinistra della bianca avversaria, ma senza sortire dall'arco indicato dal raggio eguale alla di-

stanza che separa il segno centrale dai due segni laterali, e senza oltrepassare la linea segnata dai tre segni (figg. 78 e 79).

5. Se il primo giuocatore non fa carambola perde la mano, ed è sostituito da colui a cui spetta il turno, che può battere come meglio gli pare e piace, non essendo obbligato a tirare dal quartiere,

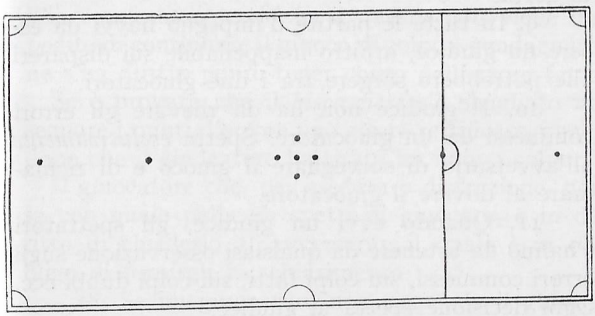


Fig. 79.

ma col corpo anche fuori del prolungamento delle sponde lunghe.

6. Ciascun giuocatore giuoca a suo turno fino a tanto che non manca la carambola, o non manca palla. Nei quali casi la mano passa all'avversario.

7. Quando la palla di chi giuoca ne tocca una delle due altre, si pongono le palle sui *segni*, se si giuoca la *partita francese* o la *partita libera*, e chi era di mano continua il giuoco. Però, prima di toccare le palle è necessario che l'avversario constati ch'esse si toccano. Dimenticandosi tale

precauzione, v'è sbaglio; le palle vengono collocate sui *segni* e la mano passa all'avversario.

8. Se, dopo una carambola fatta regolarmente, una o più palle saltano fuori del biliardo, il colpo deve considerarsi buono. Le palle saltate vengono ricollocate sui segni; mentre quelle che restano sul piano del biliardo non dovranno subire spostamento di sorta.

9. In tutte le partite d'impegno havvi da essere un giudice, arbitro inappellabile sui dispareri che potrebbero sorgere tra i due giuocatori.

10. Il giudice non ha da rilevare gli errori commessi da un giuocatore. Spetta *esclusivamente* all'avversario di sorvegliare il giuoco e di richiamare al dovere il giuocatore.

11. Quando evvi un giudice, gli spettatori s'hanno da astenere da qualsiasi osservazione sugli errori commessi, sui colpi fatti, sui colpi dubbi ecc. Ogni decisione spetta al giudice.

12. Quello tra i giuocatori che abbandona il giuoco, perde la partita, ancorchè questa non sia finita.

13. Non s'ha da recare disturbo all'avversario che giuoca, chiacchierando, gesticolando o facendo rumore di sorta.

14. Se durante una partita, un giuocatore fu urtato, o se la sua stecca fu toccata o mossa da un terzo mentre eseguiva un colpo, ha il diritto di ricollocare le palle ov'erano primamente e di rifare il colpo.

15. La stecca falsa (steccaccia) non è considerata come colpo mancato; anche se cagionò il salto

della palla di chi giuocava e che la carambola avvenisse dopo regolarmente.

16. Il giuocatore che scoprisse un corpo estraneo aderente ad una palla, non deve toglierlo senza l'autorizzazione dell'avversario.

17. Qualora evvi sbaglio di sorta l'avversario ha l'obbligo di fermare subito il giuocatore che l'ha commesso, perchè se a questo non viene impedito di continuare il giuoco, il colpo è guadagnato, ne s'ha diritto più di tener conto dell'errore fatto.

Se è provato che il *biscazziere* s'è sbagliato nel segnare i punti, l'errore può essere rettificato, anche dopo che il giuocatore ha tirato un nuovo colpo.

Il giuocatore che, per assenza o distrazione, non sa con quale palla gli spetti di giuocare, è in diritto di chiederlo all'avversario, il quale è in obbligo di fornirgli lo schiarimento.

18. Se un giuocatore non sospende il giuoco, quando l'avversario gli dice esservi errore, ma dà il colpo di stecca, vengono ricollocate le palle al posto primitivo, oppure si pongono sui segni a scelta dell'avversario, che guadagna un punto se il giuocatore mandò la palla avversaria prima che fosse prevenuto dell'errore.

19. È proibito di segnare sulle mattonelle (prima di tirare il colpo) il punto o i punti che devono toccare le palle.

20. È permesso servirsi del tallone della stecca o dell'appoggio (meglio!).

21. Infine, evvi errore nella mano:

a) Se un giuocatore batte con la palla dell'avversario.

b) Se mentre si eseguisce un colpo non si tocca il pavimento almeno con un piede.

c) Se giuocando si tocca una palla con l'abito, colla catena dell'orologio, con la stecca o comunque. La palla toccata resta sul posto.

d) Se si giuoca con una palla o contro una palla non ancora ferma.

e) Se si biliarda.

f) Se si tocca la palla per togliere un corpo estraneo senza l'autorizzazione dell'avversario.

g) Se si segnano sulle mattonelle i punti per indicare la direzione da dare alle palle.

h) Se si muovono le palle che si toccano senza prima farlo constatare all'avversario.

Si perde un punto e la mano.

i) Se si manca palla e cioè, se non si tocca nessuna delle due palle contro le quali si giuoca.

I BILIARDI.... RIDOTTI.

Biliardo campestre.

Questo giuoco di... biliardo si fa all'aria aperta, al sole, dall'energia prodigiosa e dal calore del quale traggono il loro essere tutti i fenomeni della vita vegetale, di quella animale... della vita umana. E noi torniamo pure al sole; viviamo all'aria e al sole quanto più ci è possibile, perchè è il sole che ci rianima, perchè sono i suoi raggi che ci rifanno la salute, perchè è dal sole che le nostre idee ricevono luce, colore, attrazione!...

Il giuoco del biliardo campestre si fa sopra qualunque terreno pianeggiante.

Onde praticarlo occorrono quattro birilli bianchi e uno rosso, alti intorno a 20 centimetri, e tante palle di vario colore, o contraddistinte con un segno ben visibile, quanti sono i giuocatori; tante stecche, o palette, o martelli, o magli (possono essere quelli coi quali si giuoca alla palla al maglio (*crocket*), al trucco (*cricket*), al *goolf*, ecc.) quanti sono i partecipanti al giuoco.

Il numero di codesti signori adunque dipende dalle palle e dalle stecche disponibili; in generale però, il numero dei giuocatori s'ha da adattare all'ampiezza del campo.

Stabilita la posta e il numero dei punti da raggiungere per la vittoria, s'incomincia il giuoco.

Ogni birillo è segnato con un numero progressivo dall'1 al 5. Il 5 è riservato al birillo rosso.

La sorte determina il turno dei giuocatori. Il giuocatore, designato dalla sorte a tirare per il primo, si acchita come nel biliardo, perchè a croce, come in questo, sono disposti i birilli sul terreno. E quello rosso sta nel mezzo.

Il secondo giuocatore dal punto segnato sul suolo spingendo con il martello o stecca la propria palla deve cercare di colpire quella del giuocatore che lo precedette di modo che vada ad abbattere i birilli.

La somma rappresentata dai numeri dei birilli atterrati darà il numero dei punti da accreditarsi a chi fece il giuoco.

Ma se i birilli vengono abbattuti dalla palla di

chi fece il giuoco, allora codesti punti vanno a vantaggio del proprietario della palla battuta, sulla quale cioè venne fatto il giuoco.

La linea di battuta — o di partenza — ha da essere a non meno di m. 1,50 dai birilli bianchi; e questi distano dal rosso rispettivamente 20 o 25 centimetri, secondo il convenuto.

La Bagattella.

A vero dire la *bagattella* nel nostro idioma è un giuoco di mano fatto da' giocolieri; però noi, italiani, stando al termine francese, ci serviamo di codesta parola per indicare il giuoco del biliardino, riprodotto nella figura segnata col n. 80.

Il giuoco è antico e può dirsi che rappresentasse — alcuni secoli addietro — il nostro giuoco del biliardo.

Il tavoliere della *bagattella* varia da m. 1,75 di lungo per 0,50 di largo, a m. 4 di lunghezza per 1 metro di larghezza. I più, però, hanno 1,75×0,50 o di poco vi si allontanano.

Il tavoliere si posa sopra una tavola, ed ha il piano di marmo, di ardesia o di legno ben levigato, ricoperto sempre di panno verde, ben teso. Ha le mattonelle come quelle del biliardo, e a una delle estremità corte la mattonella non è diritta, ma foggiata ad arco. Sulla tavola, verso la mattonella arrotondata, sonvi praticate nove buche numerate dall'1 al 9. Il diametro di queste buche è leggermente minore a quello delle palle di avorio con le

quali si giuoca, sicchè queste vi si incastrano per metà.

Le palle sono 9: 4 bianche, 4 rosse e 1 nera e sono eguali in peso e in volume. Si spingono con una stecca da biliardo meno lunga delle ordinarie.

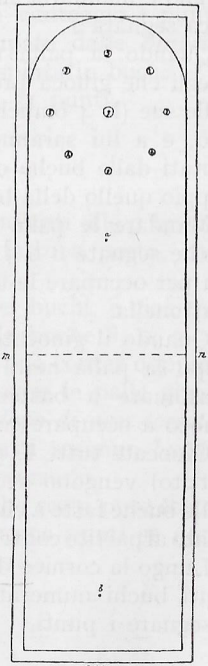


Fig. 80.

Sulla *bagattella* si giuocano varie partite, che sono:

a) *All'Inglese.*

A questa partita giuocano due o più persone, ma sempre in numero pari e si dividono in due campi. Al principio della partita si mette la palla nera in *a*, ed il primo che giuoca mette la propria palla in *b*, e batte sulla nera. Se la palla che batte non tocca la palla nera (detta *il cimitero*) è messa fuori giuoco, e così se torna indietro oltre la linea segnata *m n*.

Dunque è necessario *non morire*, perchè la palla nera raddoppia sempre i punti della buca nella quale cade. Le palle che saltano fuori dal biliardo sono *morte*, nè si rimpiazzano.

Lo scopo del primo giuocatore è dunque quello

di colpire la palla nera e di cacciarla in uno dei buchi (possibilmente il più elevato), o di avvicinarla a uno di essi. I bravi giuocatori opinano che meglio è mandarla sul fianco delle buche, che nella buca segnata 1.

Quando la palla nera è entrata in una buca, quegli che giuoca procuri di occupare con le altre palle sue (le 4 bianche, o le 4 rosse) più buche che può, e a lui saranno accreditati i punti rappresentati dalle buche occupate dalle palle, contando doppio quello della buca occupata dalla palla nera.

Mandare le palle nelle buche non è facile. Le buche segnate 6 e 4 si possono fare direttamente; ma per occupare le altre è necessario toccar prima mattonella.

Quando il giuocatore non ha mandato al primo colpo la palla nera in buca, non ha l'obbligo di continuare a batterla; ma può limitare il suo giuoco a occupare con le proprie palle le buche.

Giuocate tutte le palle dello stesso colore (di un partito) vengono accreditati i punti rappresentati dalle buche fatte a chi giuocò le palle ed il campo è lasciato al partito contrario perchè effettui il suo giuoco.

Lungo la cornice della *bagattella* sono predisposti tanti buchi numerati progressivamente e servono a segnare i punti.

b) *Partita senza l'eguale.*

Si giuoca da due persone. Un giuocatore prende le 4 palle *bianche* e l'avversario le 4 *rosse*. La *nera* vien posta in *a*.

Chi ha la mano, partendo da *b*, batte con una palla propria la *nera*; e, fatto il colpo, gli succede nel turno l'avversario.

Il giuoco continua così, alternandosi i giuocatori.

Ogni giuocatore segna a suo vantaggio i punti rappresentati dalle buche occupate dalle *proprie* palle e dalla *nera*, se fu da lui spinta in buca.

Generalmente si va a 25 o a 31 punti.

c) *Mississipi.*

Per giuocare questa partita davanti alle 9 buche si mette una specie di ponte, fatto a posta, che conta 9 archi numerati da 1 a 9.

Il ponte deve coprire metà dei buchi, e cioè tagliare col suo fianco superiore le buche 8, 9, 7.

Si giuocano le 9 palle: la nera può contar doppio.

Il giuoco consiste nel far passare le palle giuocate sotto uno degli archi, *ma dopo di aver toccato mattonella*, altrimenti i punti fatti saranno *bevuti* e andranno a vantaggio dell'avversario.

La palla nera si colloca in *a*, che resta pure sotto il ponte, e nessun giuocatore marca punti se non dopo di aver toccato la palla nera.

II.

IL GIUOCO ALLE BOCCE.

IL GIUOCO ALLE BOCCE

Il giuoco alle bocce moderno non è, dacchè lo praticavano con fervore i nostri antichi e gagliardi padri romani e prima di loro greci e troiani, e, chissà quant'altri mai popoli dell'antica civiltà a codesto giuoco se la spassarono allegramente.

Oggi il giuoco delle bocce è giuoco schiettamente italiano ed in talune provincie di questo nostro *Bel Paese* rappresenta uno fra gli spassi popolari che maggiormente alletta nostra gente.

Il giuoco delle bocce consiste nel lanciare e far rotolare da un punto precedentemente fissato talune palle di legno (addimandate *bocce*) verso — e quanto più vicino è possibile — un altro punto indicato come *scopo* o *mira* da una palla di legno più piccola di quelle con le quali si giuoca, alla quale si dà l'appellativo di *boccino* o *pallino*, a seconda delle regioni.

Codesto giuoco delle bocce richiede forza di braccio ed elasticità di gambe; colpo d'occhio sicuro e pronto discernimento. La deficienza di siffatte qualità forma il giuocatore mediocre o cattivo.

Sebbene i regolamenti delle gare lo vietino, le

bocce sono quasi sempre piombate al *centro*, onde abbiano da scorrere gradualmente, ricevendo dalla mano del giuocatore il peso richiesto dalla qualità del tiro da eseguirsi. Per questa ragione sul gergo del giuoco si dice: *dare alla palla tutto peso, mezzo peso* e *peso ritto*.

Le palle o bocce sono di legno forte (leccio) e pesante ed hanno un diametro non minore di 105 mm. e mai superiore ai 130 mm.; mentre il *boccino* o *pallino* tra i 70 e gli 80 mm.

Il *boccino* lanciato per la partita deve rimanere entro i 30 e oltre i 15 metri, contati dal punto di partenza del giuoco, segnato precedentemente di comune accordo dai giuocatori. Quegli che nel mettere il *boccino* erra in un senso o nell'altro per tre volte di seguito perde il diritto alla *messa* o *mano* e il *boccino* viene tirato dall'avversario.

Di più, lanciato, il *boccino* deve *essere veduto in pieno*, a meno che la vista del *boccino* venga meno in dipendenza di un colpo in *raffa* o in *volata*, chè allora i giuocatori tirano le bocce all'*orba*, vale a dire a caso, verso il punto ove credono trovarsi il *boccino* non più visibile.

Nelle riprese del giuoco il *boccino* si deve *mettere* (tirare) dal punto dove finisce la *mano*; e questa norma non può essere alterata senza dar motivo a lagnanza da parte dei giuocatori, i quali in tal caso hanno il diritto che il *pallino* o *boccino* si tiri di bel nuovo dal posto regolamentare.

Tranne due, le altre bocce sono segnate con uno, due, tre o più leggieri solchi circolari, detti giri, i quali servono a farle riconoscere come proprie

dai giuocatori nel fine di evitare discussioni o dubbi nello assegnare i punti durante o alla fine di ciascuna mano del giuoco.

In generale, a ciascun giuocatore si assegnano due bocce con lo stesso segno di riconoscimento e le giuocate si fanno da due o da più giuocatori, sino a otto o dieci, sebbene il giuoco classico sia quello combattuto da due schiere di tre compagni ciascuna, perchè si suppone che ciascun partito si componga di un *puntatore* (cioè quegli che tira ad avvicinarsi maggiormente al boccino), di un *mezzatino* (quegli che tira la boccia ad accostare per secondo, dopo il puntatore), e di un *bocciatore*, destinato a sbaragliare il giuoco avversario, slanciandovi con ponderato calcolo una boccia.

Sovente, però, il bocciatore non calcola; non bada al giuoco; sua meta è di portare lo scompiglio nelle palle giuocate, ed allora il bocciatore classico si muta in *raffatore* o *raffista*, il quale non sempre riesce nel tirar a *raffa* la boccia e sconvolgere il giuoco avversario, e guadagnare i punti, anzi spesso gli capita di ottenere lo scopo diverso, di assicurare cioè il guadagno della partita agli avversari.

Ciascun gruppo dovrebbe contare lo stesso numero di giuocatori, però, quando questi non sono in numero pari, al dispari si dànno altrettante bocce che al partito avversario, in modo che uno dei giuocatori del partito dispari tirerà a *turno* (o come precedentemente stabilito) quattro bocce invece di due.

Per comporre i gruppi si ricorre alla sorte o si

giuoca ai *compagni*, e cioè: ciascuno tira una boccia verso il pallino e così i due, i tre, i quattro ecc. che più si accostano al boccino formano un partito e gli altri, rimasti più lontani, l'altro.

Un giuocatore o un partito guadagnano tanti punti quante sono le bocce proprie più vicine delle avversarie al *pallino* al termine di ciascuna mano o giuocata, perchè ogni *boccia* messa conta un punto.

I punti da raggiungere per vincere una partita sono all'arbitrio dei giuocatori; ma dev'essere stabilito prima di cominciare il giuoco.

Altre regole generali disciplinano il giuoco delle bocce; ma perchè codesto giuoco, schiettamente italiano, grazie al buon senso di nostra gente, è risalito in grande onore nelle varie regioni italiche, con vantaggio della salute e della robustezza di quei giovani, che non hanno timore di sgualcire il solino, sudando un poco, si hanno regolamenti quasi *ufficiali* per la disciplina del giuoco e il governo delle gare pubbliche, le quali ora sono rientrate nel costume nostro.

REGOLAMENTO TOSCANO
del giuoco di bocce per concorsi e gare.

1. Tutte le specie di bocce sono ammesse, purchè del medesimo diametro e non piombate.

2. I giuocatori sprovvisti di proprie bocce, usano quelle fornite dal Comitato.

3. È d'obbligo giuocare contro il pallino fornito dal Comitato.

In tutte le gare la sorte decide chi deve tirare il pallino alla prima mano.

4. È ammesso qualsiasi modo di gettare la boccia sia per *andare a punto*, sia per *colpire* (*bocciare*).

5. Si deve giuocare a *pallino* e a *bocce ferme*.

6. Prima di giuocare, i giuocatori devono dichiarare il numero de' passi che sono soliti di fare nel lancio della boccia.

Generalmente si concorda su *due* passi; ma se ne possono concedere sino a cinque.

Coloro che ne fanno meno del fissato, possono lanciare la boccia da tanti passi, oltre il segno, quanti sono quelli ai quali rinunciano.

Il passo non deve avere la lunghezza superiore a metri 1,20.

7. Il *pallino* dev'essere giuocato sempre dal segno fissato, e fermarsi a non meno di 15 metri dal segno.

8. Dichiaronsi nulle le bocce lanciate da un giuocatore che fece un maggior numero di passi da quello stabilito.

Le bocce annullate restano al posto ove si fermano; ma non vengono computate nei punti.

9. Se il pallino viene spinto da una bocciata fuori del giuoco ad una distanza inferiore a due metri, la giuocata viene annullata, semprechè restino bocce da giuocare in mano ai due partiti.

10. Quando due bocce avversarie accostano egualmente il pallino o combaciano con quello il punto è segnato a vantaggio dell'ultimo giuocatore, semprechè siasi a fine di mano.

11. Diversamente quello che ha tirato per ultimo può riprendere la boccia e ripetere il colpo.

Non facendosi ciò si annulla la giuocata, si ripete la mano, ed il pallino vien messo da chi lo aveva lanciato precedentemente.

12. Qualora una boccia sfuggisse di mano ad un giuocatore *sul tiro*, il giuocatore può riprenderla e giuocare di bel nuovo, purchè non sia andata oltre i due metri e mezzo dal punto di lancio. Ma se andò oltre o toccò altra boccia giuocata, si considera *ben data*.

13. Ad ogni partita presiede un arbitro, il quale vigila sulla regolarità del giuoco e decide senza appello sulle contestazioni eventuali.

14. Se oltre all'arbitro evvi anche una giuria i giuocatori possono appellarvisi contro le decisioni dell'arbitro.

15. I giuocatori che disconoscessero i deliberati della giuria, saranno esclusi dalla gara, ed il giuocatore che per tali esclusioni rimanesse solo, verrà proclamato vincitore della gara.

Regolamento della gara.

1. 1° Premio.....; 2° Premio.....; 3° Premio.....; 4° Premio..... che saranno consegnati ai vincitori, appena proclamati.

2. La gara è libera a tutti.

3. Le inscrizioni saranno chiuse alle ore 12 del giorno....., e non saranno valide se non accompagnate dalla relativa tassa unica di L. ....., che può essere spedita anche mezzo di vaglia postale, diretto al Segretario del.....

Tale tassa non verrà rimborsata se, per un motivo qualsiasi, il concorrente non partecipasse alla gara.

4. Il concorrente della gara si obbliga, all'atto della inscrizione, di accettare il *Regolamento del giuoco* stabilito dalla Commissione e il *Regolamento interno*.

5. I piazzali saranno larghi metri 4,50 e lunghi metri trenta. Ma quello per le ultime due partite della gara finale misureranno trentacinque metri per dieci.

6. Le partite seguiranno con questo ordine:

Nei giorni ed ore stabiliti, i giuocatori, mediante sorteggio, saranno divisi in coppie, le quali faranno il primo giro, un giuocatore contro uno; due bocce ciascuno; partita a 12 punti.

I vincitori saranno di bel nuovo sorteggiati pel secondo giro; uno contro uno; due bocce; 12 punti.

I vincitori saranno nuovamente sorteggiati come sopra per il terzo giro, e così di seguito sino a che i giuocatori partecipanti alle gare, per successive eliminazioni si ridurranno a *sedici*.

In tutte le gare i punti conterranno: uno — uno; due — due.

In tutte le partite i giuocatori potranno adoperare tre invece di due bocce, purchè accordatisi precedentemente.

Le partite con sei bocce si giuocano ai 18 punti, computandoli uno — uno; due — due; tre — sei.

7. I sedici giuocatori rimasti in gara nel giorno e nell'ora stabilita parteciperanno a *gara finale*.

8. La sorte forma le otto coppie pel primo giro. Uno contro uno; due bocce ciascuno; 12 punti.

9. Gli otto vincitori a sorte si accoppieranno pel secondo giro. Uno contro uno; due bocce ciascuno; 12 punti.

10. I quattro vincitori si disputeranno (sempre come sopra) il terzo giro.

I due perdenti nel terzo giro si disputeranno il 3° e 4° premio; uno contro uno; due bocce ciascuno; 12 punti.

I due vincitori quindi si disputeranno il 1° e il 2° premio; uno contro uno; due o tre bocce ciascuno a loro scelta; 16 punti.

11. Assegnati così i primi quattro premi, gli altri dodici che erano rimasti in gara dopo le eliminatorie riceveranno — per ordine di merito — gli altri premi dei quali può disporre il Comitato o la Giuria.

12. Gli Arbitri saranno nominati dalla Giuria, la quale è composta di 4 membri del Comitato, dal Direttore del giuoco e da 4 Commissioni.

REGOLAMENTO UFFICIALE
del giuoco delle bocce
redatto nel 1904 dall'*Unione Bocciofila Piemontese*

I.

In che consiste
e come si effettua il giuoco delle bocce.

Art. 1. — Il « *giuoco delle bocce* » si combatte tra due distinte *parti* o *gruppi* e si effettua col lanciare sul terreno, secondo le norme di cui in seguito, un determinato numero di bocce, di cui ogni gruppo dispone, in direzione di una boccia più piccola

detta « *boccino* o *pallino* » che viene lanciata per la prima.

Ogni getto completo di tutte le bocce dei due gruppi costituisce « *giuocata* (*mano*) ».

Tutte le singole bocce appartenenti allo stesso gruppo, che in un dato momento si trovano più vicine al boccino della boccia più vicina del gruppo avversario, costituiscono per quel momento altrettanti « *punti* » in favore del gruppo cui appartengono; ed il giuoco consiste appunto nella gara fra i giuocatori dei due gruppi tendenti entrambi a prendersi reciprocamente il punto durante la giuocata e ad avere il maggior numero possibile di punti a giuocata finita.

Le giuocate si ripetono, finchè uno dei due gruppi abbia conseguito quel prestabilito numero di punti che costituiscono la « *partita* ».

Questo gruppo è « il *vincitore della partita* ».

Art. 2. — La seconda partita, che il gruppo vincitore accetta di combattere col gruppo perdente, si chiama « *partita di rivincita* ».

È la terza partita che si fa in via definitiva, tra due gruppi, che già abbiano vinto una partita caduno, si chiama « *la buona* ».

Art. 3. — Le bocce si possono a volontà del giuocatore tirare in tre modi: a *punto*, a *raffa* ed a *bocciata*.

Si tira « *a punto* » quando gettando la propria boccia si cerca unicamente di avvicinare il più che sia possibile il boccino, scansando le altre bocce che già si trovano sul giuoco.

Si tira « *a raffa* » quando strisciando colla propria boccia, si cerca di smuovere quelle che già si trovano sul giuoco.

Si tira « *a bocciata* » quando si cerca di smuovere dal giuoco una determinata boccia, asportandola con un colpo di slancio diretto e deciso della boccia propria.

II.

Delle bocce.

Art. 4. — Le bocce ed il boccino dovranno essere di forma sferica.

Esse potranno essere di qualsiasi qualità di legno, ma dovranno essere di *puro legno*, esclusa ogni aggiunta di peso artificiale.

È tollerata l'infissione di *qualche bulletta* (*chiodo*) a semplice scopo di contrassegno.

Art. 5. — Le bocce non potranno essere di dimensione maggiore di *tredici centimetri di diametro*, nè minore di *dieci e mezzo*.

Ed il boccino non potrà essere di dimensione maggiore di *otto e mezzo*, nè minore di *sette centimetri di diametro*.

Art. 6. — Ogni giuocatore dovrà sempre, prima del giuoco, contrassegnare le proprie bocce, in modo, che si distinguano visibilmente dalle bocce altrui.

III.

Della formazione dei gruppi.

Art. 7. — I due gruppi o parti contendenti possono comporsi di due (*gara individuale: testa a testa*), tre o quattro giuocatori (partite in *quattro*, in *sei* o in *otto*) per ciascun gruppo.

Art. 8. — Nelle partite individuali ogni giuocatore disporrà di quattro bocce e di due soltanto negli altri casi.

Art. 9 — La formazione dei due gruppi contendenti, quando i giuocatori siano più di due, si potrà fare, o per *accordo* tra i giuocatori, o con un sistema qualunque di *sorteggio*, o per *giuocata*.

La *giuocata* si effettua col tiro del boccino prima e poi di una boccia per ogni giuocatore, che tutti tirano al segnale di partenza, restando a formare il primo gruppo, in ragione della distanza delle bocce dal boccino, i numeri dispari e del secondo i numeri pari.

Art. 10. — Nello stesso modo, cioè per *accordo*, *sorteggio* o *giuocata* e prima di addivenire alla formazione dei gruppi, si procederà all'esclusione dei giuocatori, che fossero in sopranumero.

Nella *giuocata* saranno esclusi i punti più lontani: a meno che non si abbia per posta della gara una consumazione in comune, nel qual caso i dispensati saranno i più vicini, che saranno dichiarati come vincitori (*re*), con diritto alla consumazione.

IV.

Del getto del boccino.

Art. 11. — Ogni giuocata si inizia *col getto del boccino*.

Nella prima giuocata della prima partita, quando la formazione dei gruppi sia stata fatta col sistema della *giuocata* (art. 9), il boccino spetterà al gruppo cui appartiene il giuocatore, che in questa sarà riu-

scito più vicino al boccino: negli altri casi il boccino sarà tirato a sorte.

Nella prima giuocata delle partite successive, come pure nella seconda e successiva giuocata di ogni singola partita, il boccino spetterà al gruppo rimasto rispettivamente vincitore della partita o nella giuocata precedente.

Art. 12. — Chi tira il boccino dovrà sempre segnare sul terreno un punto di partenza con una *croce* o con un *piccolo circolo*.

Art. 13. — Il boccino dovrà essere gettato a distanza non minore di *quattordici* e non maggiore di *trenta metri:* e non potrà mai essere gettato contro un ostacolo frontale, se tra questo ed il boccino non rimanga libero uno spazio di almeno tre metri.

Quando il boccino fosse gettato fuori di tali condizioni, la controparte avrà diritto di farlo nuovamente gettare, con che ne faccia istanza prima che sia gettata la prima boccia.

Art. 14. — Se, gettato il boccino, il medesimo andrà a fermarsi in sito, dove *non fosse visibile* dal punto di partenza, ovvero fuori del campo di giuoco, esso sarà nuovamente gettato.

Quando per qualsiasi motivo la gettata del boccino venisse annullata per 3 volte consecutive esso passerà alla parte avversaria.

Art. 15. — Invece il boccino non potrà mai essere rimosso dal luogo, in cui venisse a trovarsi durante la giuocata e questa dovrà seguitarsi anche quando esso non fosse più visibile.

I consoci potranno però indicare a chi tira, dove il boccino si trova.

Art. 16. — Nelle giuocate successive alla prima, il boccino dovrà sempre essere gettato dal punto, ove venne a trovarsi al termine della giuocata precedente.

Se però per la limitazione del campo di giuoco, non vi fosse più da tale punto la distanza di trenta metri, chi tira il boccino potrà retrocedere fino al compimento di tale distanza, e dovrà farlo obbligatoriamente se la distanza fosse minore di venti.

V.

Della partita.

Art. 17. — Chi ha tirato il pallino dovrà tirare la prima boccia.

Tireranno quindi uno ad uno, con libertà assoluta di ordine i giuocatori della parte avversaria, finchè siano riusciti *a prendere il punto*: dopo di che tireranno di nuovo i giuocatori del primo gruppo, cercando a loro volta di riprendere il punto: e così di seguito si alterneranno il gruppo vincitore col perdente, finchè l'uno dei due gruppi abbia esaurite tutte le sue bocce.

Il gruppo rimasto vincitore seguiterà poi a tirare tutte le bocce di cui ancora dispone, cercando di fare il maggior numero di punti possibile, a meno che esso non preferisca rinunciarvi, accettando il giuoco come si trova.

VI.

Norme speciali per lo svolgimento della partita.

Art. 18. — Il giuocatore dovrà sempre *partire dal segno* di partenza di cui all'art. 12.

Art. 19. — Andando *a punto*, esso non potrà fare che due passi: *bocciando* o *raffando* potrà farne tre.

Il puntatore ed il raffatore potranno *fermarsi* sul primo ma non sul secondo passo; il bocciatore non potrà *fermarsi* su nessuno dei tre passi.

Art. 20. — È tollerato il cosidetto *passetto*, ossia il passo d'abbrivo, che taluni usano prendere, purchè sia fatto prima del segno di partenza.

Art. 21. — Non si potrà tirare altra boccia sino a che quella tirata prima sia del tutto ferma.

Art. 22. — La parte contraria avrà diritto di far annullare e ritirare dal giuoco le bocce tirate in contravvenzione alle regole di cui sopra, purchè ne faccia istanza prima che sia tirata la boccia successiva.

Egli però non potrà di proprio arbitrio fermare la boccia, ma dovrà lasciarne libero il corso, salvo a reclamare in seguito l'annullamento.

Il tal caso le bocce che fossero state rimosse dalla boccia annullata, vengono rimesse al loro posto.

Art. 23. — Quando due bocce avversarie vengono a toccare contemporaneamente il boccino (*bosch, basin*), dovrà cercare di *sboscare* con tutte le bocce disponibili il gruppo che ha dato luogo al fatto.

Ciò non avvenendo, la controparte è in diritto di

cercare di *sboscare* o di rinunciare alle bocce che ancora abbia disponibili.

Non effettuandosi lo *sboscamento*, sarà annullata l'intera giuocata, e chi aveva gettato il boccino tornerà a gettarlo.

Art. 24. — Le regole di cui all'articolo precedente si applicano anche al caso di due punti, in cui le due bocce delle due parti più vicine al boccino, siano *equidistanti* (*patta*).

Art. 25. — Se nell'atto di giuocare, la boccia *sfugge di mano* al giuocatore, questi potrà ritirarla e giuocarla nuovamente, quando questa non sia andata oltre o esso riesca ad arrestarla prima di cinque metri dal segno di partenza in direzione del boccino; altrimenti si considera giuocata.

Art. 26. — Avvenendo che una boccia sia inavvertitamente *fermata* o *deviata*, la stessa verrà ritirata e di nuovo gettata, se questo avvenisse per fatto di una persona estranea al giuoco; se sarà avvenuto per fatto di un giuocatore di parte avversa, sarà in facoltà di chi l'ha tirata di lasciarla o di tirarla di nuovo; e se, infine, sarà avvenuto per colpa di uno dei componenti il gruppo cui appartiene chi l'ha gettata, sarà annullata e tolta dal giuoco.

Art. 27. — Le bocce *rimosse casualmente* durante la giuocata, saranno rimesse al loro posto, a meno che si trattasse di una boccia in contestazione, nel quale caso la parte che l'ha smossa perderà il punto.

Il punto non verrà annullato quando, non ostante lo smovimento della boccia, in senso contrario al boccino il punto seguitasse ad essere della boccia smossa.

Art. 28. — Nel corso della giuocata non si potranno rimuovere *gli ostacoli* che esistono sul terreno, come non si potranno *cambiare le bocce* nel corso della partita.

Art. 29. — Se durante la giuocata sorga dubbio per vedere a chi appartenga il punto, si procederà alla *misurazione* colle norme di cui al paragrafo seguente.

Art. 30. — Il giuocatore avrà facoltà di ritirare la boccia, quando l'avesse tirata dietro *errata indicazione del punto*, per parte di un giuocatore di parte avversaria, conchè però lo faccia prima che venga tirata la boccia successiva.

In tal caso si applicherà il capoverso dell'art. 27.

VII.

Della misura e del conteggio dei punti.

Art. 31. — Alla fine di ogni giuocata si deciderà d'accordo dalle due parti alla *misurazione dei punti*.

In caso di disaccordo, l'operazione verrà eseguita dalla *Giurìa*, quando esiste; ed in difetto sarà delegata ad un terzo estraneo, il cui giudizio è inappellabile.

Art. 32. — La *misura del punto* sarà sempre stabilita dalla linea retta, che unisce i punti più vicini della superficie interna delle bocce e del boccino, cioè *da legno a legno*, anche quando nello spazio frapposto esistano rialzi od avallamenti, nel qual caso si farà uso di un compasso.

Art. 33. — Le bocce non potranno mai essere smosse dal giuoco, finchè non sia stato fatto il conteggio dei punti.

Le bocce ritirate prima, o in qualunque modo smosse, saranno annullate, a meno che il fatto avvenga per opera di un giuocatore di parte avversa, nel qual caso la boccia verrà rimessa al suo posto.

Art. 34. — Il giuocatore che, misurando i punti, *smuove* involontariamente il boccino od una boccia perde il punto in contestazione.

Se questo avviene per parte di un estraneo al giuoco vengono annullate le due bocce in contestazione; a meno che da esso dipenda l'assegnazione dell'unico punto ad una parte piuttosto che all'altra, nel qual caso si annulla l'intera giuocata, e chi aveva tirato il boccino tornerà a gettarlo.

È però sempre applicabile anche in questo caso il capoverso dell'art. 27.

Art. 35. — Nel *conteggio dei punti* a fine di giuocata si farà la verifica generale e saranno contati anche quei punti, che per una ragione qualunque non fossero stati rilevati, o fossero stati erroneamente attribuiti durante la giuocata.

Art. 36. — Quando i giuocatori sono quattro o meno, la partita si farà ai *dodici punti;* quando sono più di quattro si farà ai *sedici*.

Però la *buona* sarà sempre ai *sedici punti*.

Art. 37. — La partita si considererà *terminata* non appena uno dei gruppi avrà raggiunto il numero prestabilito dei punti, senza ulteriore obbligo di gettare le bocce, che ancora gli rimangono disponibili.

Se però esso seguitasse a tirare queste bocce senza dichiarar chiusa la partita, dovrà correre le conseguenze delle bocce così gettate.

VIII.

Decisione delle contestazioni.

Art. 38. — Le *controversie* che insorgessero durante le partite e che non potessero venire risolte dalla maggioranza dei due gruppi contendenti, saranno inappellabilmente decise dalla *Giurìa*, quando esiste ed in difetto sarà rimessa ai giuocatori disinteressati che si trovassero presenti.

Art. 39. — La *decisione* dovrà sempre essere basata sui patti concordemente ammessi dalle parti ed in difetto sulle norme del presente Regolamento.

Ove gli uni e gli altri tacciano, si ricorrerà alle consuetudini, che fossero note a chi deve giudicare, e nella peggiore delle ipotesi al suo buon criterio.

Art. 40. — I giuocatori che non si uniformassero al verdetto, si intendono rinuncianti alla partita e quindi perdenti; e lo stesso s'intende pure del gruppo al quale i giuocatori appartengono.

Art. 41. — La *Giurìa* non potrà intervenire senza essere richiesta da uno dei giuocatori, ed i terzi non potranno intervenire senza essere stati richiesti dalla maggioranza dei giuocatori stessi.

REPRINTS ANTICHI MANUALI HOEPLI

1 - F. D'Ovidio - W. Meyer Lübke, *Grammatica storica della lingua e dei dialetti italiani* L. 4.800
2 - G. Farina, *Grammatica della lingua egiziana antica in caratteri geroglifici* L. 8.000
3 - Ph. De Frank, *Le carte magiche* (*Esaurito*)
4 - A. Pappalardo, *Dizionario di scienze occulte* L. 12.000
5 - G. Bertoni, *Italia dialettale* L. 8.000
6 - S. Ambrosoli - F. Gnecchi, *Manuale elementare di numismatica* L. 4.200
7 - L. Hugues, *Cronologia delle scoperte e delle esplorazioni geografiche dall'anno 1492 a tutto il secolo XIX* (*Esaurito*)
8 - U. Mannucci, *La moneta e la falsa monetazione* L. 3.800
9 - L. Asioli, *Vita di Gesù* (*Esaurito*)
10 - M. Elevi, *Il tressette e il terziglio* (*Esaurito*)
11 - A. Pappalardo, *Spiritismo* (*Esaurito*)
12 - G.G. Bernardi, *Armonia* (*Esaurito*)
13 - C.H. Grandgent, *Introduzione allo studio del latino volgare* L. 10.000
14 - G.A. Scartazzini, *Dantologia* (*Esaurito*)
15 - A. Lombardini, *Anatomia pittorica* L. 3.500
16 - G. Sessa, *Modi di dire* L. 6.500
17 - E. Weiss, *Elementi di psicoanalisi* L. 8.000
18 - G. Boson, *Assiriologia* L. 9.500
19 - D. Bassi, *Mitologia babilonese-assira* L. 8.000
20 - V. Inama, *Antichità greche pubbliche, sacre e private* L. 13.000
21 - G.C. Facca, *Elementi di chiromanzia* L. 6.000
22 - L. Müller, *Metrica dei greci e dei romani* L. 6.500
23 - B. Balbi, *Grammatica e vocabolario della lingua giapponese* L. 8.000
24 - G. Franceschi, *Superstizione* (*Esaurito*)
25-26 - E. Brighenti, *Dizionario greco moderno - italiano e italiano - greco moderno*
Parte I: *Greco moderno - italiano* L. 16.000
Parte II: *Italiano - greco moderno* L. 16.000
27 - M. Zanotti, *Crittografia* L. 5.800
28 - A. Pisani, *Manuale teorico-pratico del mandolinista* (*Esaurito*)
29 - G. Prampolini, *Grammatica teorico-pratica della lingua olandese* L. 9.500
30 - W. Kopp - N. Moreschi, *Antichità private dei romani* L. 6.500
31 - D. Fava, *I sinonimi latini* L. 4.800
32 - G. Cisari, *La xilografia* L. 6.500
33 - R. Lovera, *Grammatica della lingua romena* L. 3.500
34 - F.G. Hubert, *Antichità pubbliche romane* L. 9.500
35 - I. Levi, *Grammatica ed esercizi pratici della lingua ebraica* L. 7.500
36 - A.M. Pizzagalli, *Elementi di grammatica sanscrita* L. 9.000
37 - G. Montelaci, *Storia della letteratura bizantina (324-1453)* L. 3.200
38 - P. Savj Lopez, *Le origini neolatine* L. 4.000

39 - N. Gentile, *Elementi di riflessoterapia* L. 6.000
40 - C. Claudi, *Manuale di prospettiva* L. 4.800
41 - F. Gnecchi, *Monete romane* L. 12.000
42 - A. De Martino, *Grammatica persiana* L. 3.600
43-44 - E. Pascal, *Lezioni di calcolo infinitesimale* - Vol. I - Vol. II *(Esaurito)*
45 - J. Gelli, *Il biliardo, la bagatella e il giuoco delle bocce* L. 9.000
46 - G. Androvic, *Grammatica della lingua jugoslava (croata e serba)* L. 4.800
47 - G. Pinza, *Storia delle civiltà antiche (Paletnologia) d'Italia, dalle origini al V secolo a.C.* L. 4.800
48 - A. Pappalardo, *La telepatia* L. 3.900
49 - G. Vidari, *Elementi di etica* *(Esaurito)*
50 - E. Bonci, *Teoria delle ombre e del chiaroscuro* L. 17.000
51 - R. Murari, *Ritmica e metrica razionale italiana* L. 8.500
52-53 - D. Tolosani - A. Rastrelli, *Enimmistica* - Vol. I L. 5.000
- Vol. II L. 4.500
54 - G. Ronchetti, *Pittura murale* L. 6.000
55 - G. Fumagalli, *Bibliografia* L. 10.000
56 - P.E. Pavolini, *Buddismo* *(Esaurito)*
57 - D. Ferrari, *L'arte del dire* *(Esaurito)*
58 - E.M. Thompson, *Paleografia greca e latina* L. 24.000
59 - L. Borsari, *Topografia di Roma antica* *(Esaurito)*
60 - V. Inama, *Il teatro antico greco e romano* L. 9.500
61 - C.A. Nallino, *L'arabo parlato in Egitto* L. 7.000
62 - E. Griffini, *L'arabo parlato della Libia* L. 11.000
63 - E. Budan, *L'amatore d'autografi* L. 4.300
64 - O. Nazari, *I dialetti italici* *(Esaurito)*
65 - A. Rivelli, *Stereometria applicata allo sviluppo dei solidi ed alla loro costruzione in carta* L. 1.800
66 - C. Battisti, *Fonetica generale* L. 4.800
67 - A. Untersteiner - G.G. Bernardi, *Storia della musica* *(Esaurito)*
68 - N. Licò, *Occultismo* *(Esaurito)*
69 - F. Gnecchi, *Tipi monetari di Roma imperiale* L. 5.800
70-71 - A. Melani, *L'arte di distinguere gli stili*
Vol. I: Architettura. Scultura applicata. Arte decorativa L. 9.000
Vol. II: Legni e metalli L. 9.000
72 - P.E. Guarnerio, *Fonologia romanza* L. 6.200
73 - P. Guelfi Camaiani, *Dizionario araldico* L. 16.000
74 - F. Tribolati, *Grammatica araldica ad uso degli Italiani* L. 8.000
75 - A. Melani, *L'arte di distinguere gli stili.* L. 16.000
76 - R. Lovera, *Grammatica della lingua greca moderna* L. 9.000
77 - S. Ambrosoli - S. Ricci, *Monete greche* L. 18.000
78 - S. Ambrosoli, Atlante *numismatico italiano* L. 12.000
79 - G. Secco-Suardo, *Il restauratore dei dipinti* L. 15.000
80 - G.B. Bonino, *I dialetti greci* L. 3.200

81 - G. Frisoni, *Grammatica ed esercizi pratici della lingua portoghese-brasiliana* L. 12.000

82 - G. Frisoni, *Grammatica ed esercizi pratici della lingua danese-norvegiana* L. 6.000

83 - G. Ovio, *Scienza dei colori. Visione dei colori* L. 18.000

84 - A. Pisani, *Manuale teorico-pratico per lo studio della chitarra* L. 2.700

85 - P.G. Franceschini, *Manuale di Patrologia* L. 7.800

86-87 - G. Ronchetti, *Dizionario illustrato dei simboli* - Vol. I. L. 14.000
- Vol. II. L. 12.000

88 - M. Morgana, *Restauro dei libri antichi* L. 9.000

89 - R. Astillero, *Grafologia scientifica* (*Esaurito*)

90 - J. Gelli, *Codice cavalleresco italiano* (*Esaurito*)

91 - A. Bonaventura, *Storia del violino, dei violinisti e della musica* L. 5.200

92-93 - G. Garollo, *Dizionario biografico universale* - Vol. I: L. 13.000
- Vol. II L. 14.000

94-95 - G. Androvič, *Dizionario delle lingue italiana a croata*
Parte I: *italiano - croata* L. 8.500
Parte II: *croato - italiana* L. 9.500

96-97 - L. De Mauri, *L'amatore di oggetti d'arte e di curiosità* - Vol. I L. 13.000
- Vol. II L. 6.800

98 - E. Polcari, *I verbi italiani, Teorica e prontuario* L. 6.000

99 - G. Carotti, *L'arte dell'antico Egitto* L. 7.500

100 - G.S. Jevons, *Economia politica* L. 6.500

101 - A. Padovan, *Epigrafia italiana moderna* L. 6.500

102 - G. Franceschi, *Proverbi e modi proverbiali italiani* (*Esaurito*)

103 - S. Solero, *L'islamismo. Sintesi storico critica* (*Esaurito*)

104 - V. Inama, *Filologia classica greca e latina* L. 6.200

105 - G. De Gregorio, *Glottologia* L. 7.600

106 - A. Gianoli, *Manuale d'equitazione* L. 7.000

107 - L. De Mauri, *L'amatore di ventagli, tabacchiere e smalti. Elenchi, simboli e marche* L. 8.500

108 - C. Volpini, *Proverbi sul cavallo* L. 6.500

109 - G. Loria, *Le scienze esatte nell'antica Grecia* L. 26.000

110 - *Il Corano* (testo arabo) L. 16.000

111 - V. Fomin, *Dizionario russo-italiano e italiano-russo* L. 28.000

112 - C. Locher, *Manuale dell'organista. I registri dell'organo* L. 12.000

113 - L. Miliani, *Il gioco degli scacchi* L. 26.000

114 - F.B. Jevons, *L'idea di Dio nelle religioni primitive* L. 9.000

115 - E. Portal, *Grammatica provenzale (lingua moderna)* L. 10.000

116 - G. Plebani, *L'arte della memoria* L. 10.000

117 - Dizionario *alpino italiano*. Parte I: *Vette e valichi italiani* - Parte II: Valli *lombarde e limitrofe alla Lombardia* L. 13.000

118 - L. Manetti, *Manuale del pescatore* L. 12.000

119 - I. Andreani, *L'arte nei mestieri. Il falegname* L. 12.000

120 - I. Andreani, *L'arte nei mestieri. Il fabbro* L. 13.000
121 - I. Andreani, *L'arte nei mestieri. Il muratore* L. 14.000
122 - F. Faelli, *Cani e gatti* L. 22.000
123 - G. Gasperini, *Storia della semiografia musicale* L. 14.000
124 - P.G. Sperandeo, *Manualetto della lingua russa* L. 12.000
125 - P.E. Alessandri, *Droghe e piante medicinali* L. 28.000
126 - C. Boito, *I principii del disegno e gli stili dell'ornamento* L. 10.000
127 - P. Gavina, *Il ballo. Storia della danza* L. 12.000
128 - E. Paulin, *Il massaggio e la ginnastica svedese e danese* L. 13.000
129 - A. Liberati, *Il manuale del parrucchiere* L. 12.500
130 - F. Supino, *Idrobiologia applicata* L. 13.500
131 - A. Leotti, *L'albanese parlato. Cenni grammaticali. Vocabolario* L. 17.000
132 - L. Fiorino, *Il violoncello* L. 18.000
133 - C. Craveri, *Le essenze naturali* L. 28.000
134 - G.L. Cerchiari, *Chiromanzia e tatuaggio* L. 17.000
135 - A. Melani, *Architettura italiana antica e moderna* L. 35.000
136 - R. Gestro *Il naturalista preparatore. Imbalsamatore tassidermista* L. 11.000
137 - V. Ricci, *Il pianista* L. 15.000

REPRINT EDIZIONI HOEPLI *

A. Speltz, *Les styles de l'ornement* L. 26.000
V.A. Martini, *Grammatica araba e dizionario italiano-arabo* L. 14.000
F. Palazzi - S. Spaventa Filippi, *Il libro dei mille savi* L. 40.000
G. Ravazzini, *Dizionario di architettura* L. 9.000
C. Rossetti, *Il trucco c'è... ma non si vede* L. 20.000
C. Rossetti, *Magia delle carte* L. 25.000
F. Bricchi, *150 meccanismi. Pratica costruttiva americana per progettisti ed inventori* L. 25.000

* Per gli altri titoli richiedere il catalogo generale.

ISTITUTO EDITORIALE
CISALPINO - LA GOLIARDICA S.R.L.
VIA REZIA 4 - 20135 MILANO - TEL. 5455194 - 5452154